MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32 • COIN-OP
MEGA CONSOLE
100% CONSOLE SEGA
ECCO II
TIDES OF TIME
IL DELFINO E' TORNATO!
SONIC & KNUCKLES
SVELATI I SEGRETI DEL NUOVO RE DEI PLATFORM!
MICKEY MANIA
IL MIGLIOR VIDEOGIOCO DELL'ANNO?
NUMERO 8
ANNO 1
OTTOBRE 1994
L.5.000
FRS 7.50
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO
MEGADRIVE
• ANIMANIACS • BALLZ • BOOGERMAN • BUBSY 2 • DINO RACER • EARTHWORM JIM • ECCO 2: TIDES OF TIME • IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS • JELLY BOY • JIMMY WHITE'S SNOKER • PAGEMASTER • PULSEMAN • SHAQ-FU • SHINING FORCE II • TAZ 2: ESCAPE FROM MARS • THE FLINTSTONES • ZERO TOLERANCE •
MEGA CD
• ECCO 2: TIDES OF TIME •
GAME GEAR
• MORTAL KOMBAT II • SONIC SPINBALL •
MEGA 32
• METAL HEAD • STAR WARS ARCADE • VIRTUA RACING DELUXE •
CANNON FODDER SU MD!

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI
TEL.
0573 903277
Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE (i richiestissimi)

Titolo		Prezzo
Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	£.	**109.000**
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPERNES / FAMICOM

Titolo		Prezzo
Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trop	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE PICCHIADURO

MEGADRIVE

Titolo		Prezzo
Art of fighting	£.	99.000
Dragon	£.	**129.000**
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	£.	119.000
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombact 2	£.	**139.000**
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

SUPER NES / FAMICOM

Titolo		Prezzo
Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	£.	**139.000**
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	£.	**179.000**
Fighter's history	£.	**159.000**
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	**149.000**
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Turtles tornament	£.	139.000
World heroes 2	£.	**139.000**

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:
Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 8 ottobre 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "'sta foto la scanno io" Dell'Orco.
Hanno collaborato: Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Masso, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Damiano, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000
Arrretrato: L. 10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machine Sega - Emap Images UK

REVIEW E PREVIEW

MEGADRIVE

MEGA-CD

GAME GEAR

ARIO

RUBRICHE

AAAAAAAAAGRANDE!

Quattro. No, non è quanto abbiamo totalizzato alla schedina domenica passata, ma semplicemente le ore di sonno dormite dal redattore medio di **Mega Console** lo scorso mese. Fra alluvioni, guasti elettromeccanici, infortuni, trasferte calcistiche, gastriti, influenze e infortuni simili, potete considerare quasi un miracolo la rivista che reggete fra le mani (a meno che non la teniate con i piedi come fa BioMassa, così da avere entrambi le mani libere per mangiare...). Verrebbe voglia di non ringraziare nessuno vista la dose di sfiga piovutaci addosso, ma poi avremmo la coscienza sporca (e, si sa, dopo non c'è Dash che tenga...), quindi beccatevi 'sta lista. Thanxalot 2... Antonio Buffa, Peppe's Er Pizza, i Raiders (che sono riusciti già a perdere le prime due partite del Campionato NFL...), il Fantacalcio (quello vero, not da fake one), Nadine, il Games Workshop di Londra, Dino Island (se andate a Goteborg non potete perdervelo, questa è realtà virtuale, altro che palle...), Biscardi & Mosca (il duo comico più incredibile dai tempi di Cochi & Renato), i Novotrade per **Ecco 2**, Nicole di Vancouver (va bene, siamo dei ruffiani, lo sappiamo già...), il Lele, Dino Dini e il suo pallone (con cui siamo - quasi - riusciti a spaccare un neon della reda...), Capitan Findus, Juza (che, incredibile a dirsi, è stato alquanto presente...) e tutti i lettori che ci hanno telefonato, scritto e faxato in questi mesi. Non si ringraziano i lettori che telefonano alle 23:29, quando stiamo per andare a casa dopo una dura giornata di lavoro, per sapere le Fatality di **Mortal Kombat 2** su Game Gear...
Ah, a proposito: la maestra ci faceva cantare, ma io non riuscivo perché non capivo le parole...

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT REVIEWS

IL TELEVISO', IL MONTO' E IL VIDEOREGISTRATO'!

A-t-t-e-n-z-i-o-n-e! Ricordiamo a tutti i lettori di Mega Console gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981487 o 02/66981586 dalle 15 alle 17, dal lunedì al venerdì. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System o Game Gear... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 11 di lunedì mattina per sapere come fa ad allacciarsi le scarpe Baraka o vi costringeremo all'esilio a Turku, che, nel caso non lo sapeste, è la seconda città della Finlandia, nonché il posto più brutto sulla faccia della Terra. Non si trova nemmeno **Mega Console** nelle edicole, ma solo **Megadrive Kuaakpaapku** e **Sega Laahtaakutaa**, quindi fate i bravi...

LA COLONNA SONORA DEL MESE

Oh, ma li avete visti i nuovi boots della Nike? Troppobbbellisssimi!!! Forse non sono proprio l'ideale per andare a ballare o a giocare a pallone, ma sono stra-radicali! Vabbé, lasciamo perdere: nel caso ve ne freghi qualcosa eccovi un paio di album gustosi usciti negli ultimi tempi...

Gravediggaz - 6 Feet Deep
Organized Konfusion
Stress: the Extinction Agenda
Big Mike - Somethin' Serious

44.000 lire per un anno di Mega Console

Abbonarsi a Mega Console vuol dire:

Essere sempre informati sulle novità e sul meglio per la tua console

Avere la certezza di ricevere, comodamente a casa propria, la rivista senza rischiare di perdere nemmeno un numero

Ricevere 11 numeri della rivista con uno sconto del 20% sul prezzo di copertina che resterà invariato per tutta la durata dell'abbonamento

A B B O N A M E N T I 1 9 9 4 • 1 9 9 5

MEGA

Che seccatura! Mi si è sciolto il cervello e mi è colato giù tutto per l'orecchio. E' già la terza volta che mi succede. Oggi. Ma non vorrei tediarvi con i miei problemi senili, forse farei meglio ad annoiarvi con le mie disavventure prescolari. Facciamo i seri, almeno per una volta: Mega-Mail si è bagnata e, asciugandosi, si è ritirata: il risultato? Solo tre paginuzze di posta, 'sto mese... Pessima scusa? Avete ragione. In realtà, impegni di studio - ahimè - improrogabili mi hanno tenuto lontano dalla fidata tastiera del Mac, e non ho trovato il tempo materiale per fare di più... Dai, non fate quella faccia, fratelli... Tanto per cominciare, il vuoto che si è creato è stato colmato da un paio di sugose anteprime. Inoltre vi prometto che torneremo in full effect già sul prossimo numero! Colgo l'occasione per ringraziare tutti coloro che ci scrivono o faxano per suggerire miglioramenti a Mega Console: è soprattutto (e non semplicemente "anche") grazie a voi che questa rivista sta lentamente, ma costantemente evolvendo... Continuate così!

Vostro,

Il Bitta

PS
Il bellissimo logo di questo mese è di Enrico '77. E voi cosa state aspettando a spedire il vostro?

ALLORA... ER, DOVE ERAVAMO RIMASTI?

Caro MBF,
Pensa te cosa mi tocca leggere?!? Sono ancora io, Mega Killer, ma il mio vero nome è Luca Donato. Il motivo per cui vi riscrivo è il seguente: rispondere pan per focaccia al lettore che si firma Stefano Obesi (veramente era Besi - NdMBF). MA CHI TI CREDI DI ESSERE? Invece di spedire annunci per corrispondere con "amici di penna" (l'ho letto su un'altra rivista: sei già così disperato alla tua età? Prova con il 144...) faresti meglio a mettere un'inserzione per vendere il tuo CD 32. Guarda, sono sinceramente dispiaciuto per te: buttare via tanti soldi per un bidone del genere, che tristezza! Comunque, un lato positivo in fondo c'è: dopo tanti anni di sforzi, finalmente la Commodore è riuscita nel suo intento: fallire. Se la smetti di fare il prepotente, potrei anche invitarti a casa mia per giocare a Silpheed (Cosa hai scritto? Microcosm sarebbe più bello di Silpheed? Ma lo hai visto o, da buon commodoriano rissoso, parli per sentito dire?). Vedi, ti ha già sbiancato MBF dimostrandoti che il Mega CD ha venduto DIECI VOLTE più del CD 32, ma se nemmeno questo basta a farti sorgere qualche dubbio, aggiungo che la Sega adesso lancerà il Mega 32, e vorrei proprio vedere se avrai il coraggio di ribattere qualcosa. Non ti sto chiedendo troppo, solo di riconoscere che - oggettivamente parlando - il CD 32 è morto. Punto. Puoi spararmi quante specifiche tecniche ti pare, intanto i giochi della "console" della Commodore sono quelli che sono e vorrei vedere quanti possessori di Mega CD prenderebbero seriamente in considerazione la sola idea di scambiarlo per un CD 32.
(seguono altre due pagine di insulti più o meno espliciti... NdMBF)

Mega Killer

Raga, raga, raga... Calmatevi: scannarsi su qualcosa creato per il divertimento - nella fattispecie, i videogames - mi sembra una contraddizione in termini. Innanzitutto, caro Luca alias Mega Killer, vorrei precisare che non ho "sbiancato" proprio nessuno: mi sono limitato a riportare dei dati di vendita, cioè, dei dati di fatto che, come tali, si possono commentare, non rifiutare. Anche se è forse superfluo ricordarlo, non tifo Sega solo perché scrivo su Mega Console: il mio supporto va ai giochi gaudiosi, indipendentemente dalla macchina sulla quale "girano"... Super Stardust per A1200/CD32, ad esempio, è il migliore sparatutto che abbia visto negli ultimi dodici mesi, ma questo cosa comporta, sconfessare, che so, Silpheed? Non diciamo sciocchezze. Raga, non commettete l'errore di quelli che politicizzano tutto, comprese le riviste specializzate. I videogiochi non sono una fede, un'ideologia, tantomeno il supporto cartaceo sul quale se ne parla. I videogiochi sono (solo?) un passatempo.
E non mi sembra neppure il caso di infierire sulla Commodore, i cui computer (Vic 20, C64,

Amiga) hanno rappresentato una tappa fondamentale della storia dei videogiochi. Un minimo di rispetto, per la maiella...
Sentiamo ora qualche intervento dal pubblico (si tratta solo di un campione delle lettere pervenute):

"So perfettamente che il CD32 può dare la biada al MCD quando e come vuole, ma per riuscirci, la macchina Commodore dovrebbe mostrare qualcosa di meglio di Seek and Destroy (32-bit? Mi ricorda Tiger Heli per NES). Spero per te, caro Stefano, che tu debba aspettare meno di me per avere giochi degni della tua macchina, e ti saluto con tutto il rispetto dovuto a una persona più vecchia di me, alla quale l'esperienza dovrebbe aver insegnato qualcosa di più che non le "fantastiche" specifiche tecniche di un sistema (ne riparliamo dopo l'uscita del M32) il cui gioco di punto vanta una giocabilità che si avvicina tristemente a AX101 (che ho avuto la fortuna di non comprare)".

(Mattia "Zef" Zaffaroni)

"L'unica cosa sulla quale mi trovo d'accordo della lettera di Stefano Besi è il prezzo del MCD, effettivamente un po' caro, ma non montarti la testa, perché questa è l'unica cosa esatta che hai scritto. Se la può montare invece Mega Killer, con il quale concordo pienamente, soprattutto sul fatto che la Commodore si sta facendo da sola: ho letto nella posta di un'altra rivista di un ragazzo che era indeciso se vendere il suo

MEGA

1200 per comprarsi un CD32 (questo esempio vale più di mille parole)".

(Ariete '35 alias Justice Defender)

"Secondo me è del tutto inutile continuare a screditare le console avversarie, quindi se vogliamo fare delle discussioni, cerchiamo di farlo in modo costruttivo, senza fermarci a una serie di sigle incomprensibili".

(Stefano "Ryu" Colazani)

"Auguro a entrambi di cambiare sistema oppure di crepare".

(Andrea "Il Giudice" Bergamini)

"Tentoni è un mito, ma non la mette veramente mai".

(Marco "Puck" Del Bianco)

IL TRIBUTO DEL MESE

Dopo Carlo Santagostino, è la volta del "fratellino" Paolo, alias Santaz, nostro collaboratore nonché compagno di mille avventure. In questa foto - scattata durante il classico Inter-Rail estivo - potete vedere quel beota del Santaz fare gesti osceni sullo sfondo del camper graffitato della Nintendo (aaargh!) a Stoccolma, Svezia. Che storia epocale (e dovreste vedere le svedesi, altro che Nintendo... - NdSimon)...

Notate il moccioso in bici sulla sinistra che guarda sconcertato il Santaz...

MEAN YOB RULEZ

Caro MBF,

oltre che per complimentarvi con voi per la splendida rivista (le news e le foto sono semplicemente splendide!), ti scrivo per sottoporti una domanda: oltre a **Mega Console**, a volte leggo anche la rivista inglese della quale possedete interamente i diritti, ovvero **Mean Machines Sega**. La testata inglese è fantastica (non potevate sceglierne una migliore!), ma l'angolo della posta è gestito in modo veramente infimo da un tizio che si firma Mean Yob. In pratica, la Posta è ridotta ad una sfilza di insulti e di volgarità che colui che si occupa della Posta (Yob, appunto) invia all'indirizzo di chiunque "osi" sottoporgli una qualche domanda. Ma la cosa bella è che il 99% della gente che gli scrive è contenta di essere insultata! Leggo molte riviste di videogiochi sia italiane che straniere, ma non mi era mai capitato di vedere nulla di simile. Come è possibile che un energumeno qualsiasi si "impossessi" letteralmente della rubrica della posta di una rivista magnifica come **Mean Machines Sega**, altrimenti perfetta? Come fanno i lettori a sopportare tutto ciò? Augurandomi che questo non avverrà mai sulle pagine di **Mega Console**, ti saluto e ti prego di rispondermi presto.

Giuseppe Conti

Mean Yob è, by far, il più grande postarolo vivente. Ridurre le sue opere letterarie a mera attività di vituperio, mi pare riduttivo. Yob svolge una funzione cosmica in una dimensione che sta al di là del bene e del male: denunciare la mediocrità ontologica della maggior parte degli esseri viventi, per riscattarli dalla loro compassionevole condizione. I lettori sono felici di venire impalati metaforicamente, perché in questo modo si ricordano di esistere. Essi godono nel venir umiliati di fronte a oltre centomila e più lettori mensili. Mean "Oltreuomo" Yob gli rammenta la loro assoluta inutilità esistenziale, spronandoli indirettamente ad uscire dalla placenta nullificante che li avvolge - come una letale anaconda - in un abbraccio mortale. L'oltraggio e l'ingiuria visti nella loro accezione edificante. Ben pochi sarebbero capaci di tanto e non a caso, non esiste niente di simile sulle riviste di videogiochi. Anche l'insulto è una forma d'arte, ma solo quando chi lancia gli improperi è un artista, un po' come Carmelo Bene... E poi la violenza verbale gratuita di Mean Yob è quanto di più genuino possa esistere. Il vero errore, di fronte al quale bisognerebbe gridare allo scandalo, è costituito dai fiumi di retorica che ci investono a cadenza pressoché giornaliera, dai mass media, comprese alcune riviste del settore. Andrebbe impalato, ad esempio, chi misura la qualità della stampa videoludica in base alla tempestività delle recensioni (semplicemente aberrante) e avanza addirittura pretese di superiorità sulla stampa estera ("L'uomo crede vero tutto ciò che desidera", Demostene). Come ha osservato con una certa sagacia il celebre poeta Wystan H. Auden, "alla maggior parte della gente piace leggere la propria scrittura ed annusare la puzza dei propri peti". Questi sono i veri insulti dai quali devi guardarti, caro amico uligano, perché rappresentano un oltraggio all'intelligenza... La posta di Mean Yob è sana, viva, pulsante. E non maleodora, oltretutto. Il mio unico consiglio è: scrivigli. Fatti insultare. Poi ti sentirai meglio.

CAMPIONAMENTI

"Secondo me, Sega e Nintendo stanno giocando una specie di partita a scacchi: ognuno aspetta la mossa dell'altro per poi contrattaccare con qualche novità. Se io fossi un dirigente della Nintendo, non starei certo a girarmi i pollici, ma tenterei (anche se è difficilissimo) di dare filo da torcere alla Sega, e voi?"

(Piero "L'Ammazzarecord" Ferrario)

"La cosa che più mi disorienta è il progressivo modificarsi degli eventi all'interno di questo universo parallelo e così consoles e computers si evolvono ad un ritmo vertiginoso ed è molto difficile stare al passo. E' incredibile..."

(Leo NRG Manlio)

"Se si potesse creare un sistema di noleggio dei videogames su larga scala, simile a quello per i film in VHS, il mercato videoludico ci guadagnerebbe molto... Le solite parole al vento, dite? Speriamo di no!"

(Antonio Micino)

Benvenuti nella rubrica di divulgazione tecnica che vanta innumerevoli tentativi di imitazione. Arroccati nella cittadella del mistero ci apprestiamo a rispondere a tutte le vostre domande, anche le più imbarazzanti... Direi che possiamo cominciare... Vi ricordo l'indirizzo che è:

Q&A
Mega Console
Via Edolo 29
20125 Milano

DURBANS STRIKE

Cari amici
di Mega Console,
ho acquistato per la prima volta la rivista dopo aver visto in televisione la vostra pubblicità, mentre fino a poco tempo fa ne leggevo un'altra. I miei complimenti! Mega Console è fenomenale: anteprime e news galattiche, recensioni mitiche (sei pagine a Mortal Kombat II!) e pochissima pubblicità (alla faccia di quelli che continuano a dire che senza pagine e pagine di pubblicità non si può fare una rivista e intanto ci rifilano il 144: ma credono davvero che noi lettori siamo tutti scemi?): in quanto a rapporto qualità/prezzo non vi batte nessuno!
Ed ora le mie domande:

1) Ero un grande fan di Super Hang On e non vedo l'ora di vedere Super Motocross per Mega32. Cosa sapete di questo gioco?
2) Quando uscirà Road Rash III per Megadrive?
3) Ho visto il bellissimo Road Rash per 3DO. Uscirà mai qualcosa di simile per Mega 32 o Saturn?

Daniele Colombo
Milano

1) Super Motocross sarà disponibile a novembre, uscirà su cartuccia (16Mbit), includerà 15 circuiti differenti e 3 diversi modelli di motocicletta.
2) Dovrebbe essere pronto per Natale. A seguire la versione per Mega CD.
3) E' molto probabile. L'Electronic Arts sta lavorando alla versione a 32-bit di Urban Strike e non escludo che la loro prossima conversione per le nuove piattaforme Sega sia proprio Road Rash...

MORTADELLA KOMBAT II

Caro MBF,
tralasciando i meritati complimenti alla rivista, sicuramente la migliore nel suo genere, vorrei proporti alcune domande che mi assillano costantemente:

1) Ho letto su una rivista che la Sega sta lavorando a Virtua Fighter, Daytona USA e Clockwork Knight per Mega 32. Quando usciranno?
2) Mi consigli un bel joystick per MD?
3) Mi piacciono un casino i giochi alla Flashback. C'è qualcosa di simile, sul mercato?
4) Dopo Mortal Kombat, vedremo anche Mortal Kombat II per MCD? Cosa mi dici di Samurai Showdown (sempre per MCD)?
5) Uscirà mai Space Hulk per MD?

Ivano Montini
Padova

1) Mai. O meglio: sono stati annunciati solo per Saturn.
2) Il Fighter Stick a 6 tasti è uno dei più tosti sul mercato e dovresti trovarlo nei migliori negozi di videogiochi...
3) E' previsto il seguito, e dalla Tengen/Time Warner è in arrivo Generation Lost, che sfrutta soluzioni grafiche simili al capolavoro della Delphine...
4) La Acclaim non lo ha ancora annunciato ufficialmente, ma visto il successo del primo episodio, è probabile anche la versione digitale. Samurai Showdown uscirà anche per MCD, così come Fatal Fury Special e Double Dragon V.
5) Nope.

Flash

a cura di Matteo Bittanti

...And Now You Read It HERE FIRST!

Benvenuti all'appuntamento mensile che vi aggiorna sistematicamente su tutti i pettegolezzi più intrippanti di casa Sega: la consueta overdose di notizie per la tribù che videogioca... Cominciamo con una comunicazione di servizio: Malcolm Miller è il nuovo presidente della Sega of Europe. Miller, già dirigente della Amstrad, prende il posto di Nick Alexander. Bello lì. Il nuovo gioco della Core Design si chiamerà **Secret Forces** e, ehm, questo è quanto. Per ora, ovviamente. Per la serie "Giochi Che Non Vedremo Mai", segnaliamo che **Heimdall II** per MCD è stato cestinato, giacché il primo episodio ha venduto poco o niente. Già, in effetti non era un picchiaduro. In forse anche **Demolition Man** per Megadrive e Mega CD. L'hype del film di Stallone si ormai da tempo sgonfiata e comunque il gioco non uscirà per ottobre come annunciato. Troppe brutte notizie? Avete ragione. Che ne dite allora di una simulazione di calcio per Mega CD che miscela il meglio di **Sensible** e di **Fifa International Soccer**? Troppo bello per essere vero? Beh, vi dico che la Hudson Soft sta lavorando a qualcosa di simile, che dovrebbe incorporare anche animazioni in full motion video. Indovinate un po' chi sta realizzando il codice? I Probe. Ma quanto lavorano 'sti tipi? Ma quanto guadagnano, soprattutto? Che storia. Quelli della Hudson sono anche al lavoro sulla versione digitale di **Dungeon Explorer II** (un favoloso clone di **Gauntlet** già uscito per Duo) e **Wings of Thunder**. La JVC è invece impegnata sull'appetitoso **World Championship Rally**.

Intanto la Sega è saltata fuori con **Truevision S**, una nuova rivoluzionaria tecnica di compressione dati, sviluppata dalla Duck Technologies, che troverà presto applicazione nel software delle piattaforme CD-ROM Sega (Mega CD, Mega 32 CD-

STREET FIGHTER 2: THE MOVIE

Mega Console è lieta di presentarvi le prime immagini tratte dalla versione cinematografica di **Street Fighter 2**. Steven De Souza - il regista del film - è non-si-sa-come riuscito a costruire attorno al sottilissimo concept del celebre picchiaduro Capcom, un'improbabile trama, anche se è chiaro che il piatto forte del film saranno gli scazzottamenti. A questo proposito, non potevano scegliere un (lott)attore migliore di Jean-Claude Van Damme, che non a caso interpreta il ruolo di Guile, mentre Raul Julia - il Gomez della **Famiglia Addams 1 & 2** - sarà M.Bison. Quella manza epocale di Kylie Minogue (pazzesco, l'avete visto il video di **Confide**? Non ho parole... NdSimon), infine, indosserà i succinti (eheheh...) panni della plastica Cammy. Si vocifera che il film, rappresenterà un veicolo pubblicitario colossale per un nuovo gioco della Capcom (**Street Fighter III**? Io non ho detto niente...), così come **Il Piccolo Grande Mago dei Videogames** lo era stato per **Super Mario Bros III**. Di sicuro si sa solo che incontreremo un nuovo personaggio, tale Capitan Kenya Sewada. La prima del film è prevista per **Natale** in America e Inghilterra, a seguire nel resto del mondo... La recensione (er...) su uno dei prossimi numeri di **Mega Console**...

Praticamente è un Mr.T bianco...

"Se mi dici dove hai nascosto la marmellata non ti staccherò l'orecchio..."

Beccati questa, tarpano di gomma!

Un bel trio, non c'è che dire...

Mr. Bison sembra un gerarca nazista...

IL CAST

Colonel Guile	Jean Claude Van Damme
Bison	Raul Julia
Chun Li	Ming Na Wen
Sagat	Wes Studi
Ryu	Byron Mann
Balrog	Grand Bush
E. Honda	Peter Tuiasosopo
Vega	Richard Joy
Dee Jay	Miguel Nunez
Ken	Damien Chappa
Dhalsim	Roshan Seth
Cammy	Kylie Minugue
T. Hawk	Gregg Rainwater

DOUBLE DRAGON: THE MOVIE

SF2 non è l'unico film ispirato ad un videogioco che vedremo presto al cinema. Non va infatti dimenticato **Double Dragon: The Movie**, presentato in anteprima su queste pagine qualche mese fa. Quest'ultimo uscirà sugli schermi cinematografici americani verso la fine dell'anno... Intanto, ci è giunta notizia che altri popolari videogiochi saranno trasposti su pellicola. Si tratta di **Doom** e **Mortal Kombat 2**. A questo punto si impone uno speciale sul prossimo numero di **Mega Console**...

Mega Console vi porta sul set di Double Dragon, the movie!

CAPCOM NEWS

Cosa bolle in pentola in casa Capcom? Un sacco di novità galattiche, miscelate a voci e rumori altrettanto stuzzicanti. Ma andiamo con ordine:

NOTIZIE CERTE

La Capcom sta lavorando attualmente a quattro progetti molto interessanti. Il primo è **Saturday Slam Masters** (aka **Muscle Bomber**) per Megadrive. Trattasi di una simulazione di wrestling da 24 Mbit che può essere sottotitolato "Quando **Street Fighter 2** incontra WWF"...(... allora sono cavoli acidi)". O giù di lì. Ancora per Megadrive segnaliamo **Megaman** e **The Punisher**, dei quali potete leggere più approfonditamente nelle prossime pagine. Ma la sorpresa più gradita è sicuramente **Super Street Fighter 2** per Game Gear! Sarà massiccio quanto la versione portatile di **Mortal Kombat II**? Lo saprete solo su uno dei prossimi Mega Console!

Super Street Fighter 2 per Game Gear: un ottimo passatempo per le ore di futino...

VOCI

1) Si parla dell'ennesima conversione di **Super Street Fighter II Turbo** per Mega 32.

2) **Street Fighter 2 Collection** per Mega CD: una compilation su disco compatto che include tutte le versioni finora commercializzate su cartuccia del celebre picchiaduro.

3) La conversione diretta di un nuovo picchiaduro ad incontri alla quale la Capcom è al lavoro da circa un anno, **Dark Stalkers**, presentato in esclusiva assoluta sul numero di **Super Console** ora in edicola.

4) **Street Fighter III**? Secondo alcune voci attendibili, SAREBBE PRONTO e POTREBBE VENIRE LANCIATO in contemporanea alla prima del film.

5) La Capcom starebbe sviluppando un gioco su licenza Disney per MD e M32 che uscirà nei primi mesi del 1995...

RQM, Saturn). I principali vantaggi di questa nuova tecnologia consistono in sostanziali miglioramenti in termini di grafica: sarà infatti possibile realizzare sofisticati effetti speciali come trasparenze, dissolvenze, sovrapposizioni di piani differenti, anti-aliasing e persino full-motion-video interattivo. Già, se quanto afferma la Sega corrisponde a verità, presto avremo giochi che miscelano grafica poligonale al full motion video, ottenendo non solo qualcosa di esteticamente splendido ma anche assolutamente interagibile! Superato il grande limite del FMV? Speriamo di sì... Inoltre, a differenza dell'MPEG, tecnologia ancora relativamente costosa che richiede l'impiego di hardware per la decodifica, il **Truevision S** può essere implementato via software, senza alcuna spesa aggiuntiva da parte dell'utente. Una vera gallata, eh? Siamo impazienti di vedere i primi giochi basati su questa radicale tecnologia... Restiamo in casa Sega. Fans di **Sonic**: la grande "S" sta facendo le cose in grande per il nuovo episodio della migliore serie platform di sempre! **Sonic The Hedgehog 4** (da non confondere con **Sonic vs Knuckles**, presentato su questo numero di MC) dovrebbe uscire entro la prima metà del '95, in contemporanea per Megadrive, Mega CD e Game Gear. Aaayeah! Ricordate **Alien Soldier**? Massì, dai, era un progetto dei Treasure che vi avevamo presentato in anteprima assoluta qualche mese fa. Ebbene, il gioco non solo è praticamente terminato, ma è anche prossimo ad uscire! Il motivo della nostra esaltazione sta nel fatto che **Alien Soldier** (16 Mbit) è nientepopodimeno che un clone iper-pompato di **Super Contra**. Si ripropone quindi il duello Sega **(Alien Soldier)** versus Ko-

Hard Wired: beh, la foto non è il massimo, ma questo potrebbe essere il gioco a 16-bit del 1995!

Flash

nami (**Contra: Hard Cops**)... Intrippante. Ah, per restare in tema, **Yuyu Akusho**, il picchiaduro dei Treasure che - per la prima volta su Megadrive - consentirà a ben quattro giocatori di menarsi vicendevolmente uscirà a novembre. Dovreste trovare una foto da qualche parte, impaginatori permettendo...

Torniamo in Europa, e precisamente in Germania, patria dei Zyrinx. Chi sono costoro? Beh, sono gli autori di un gioco che è già diventato un classico: **Sub-Terrania**. I teutonici sono al lavoro un nuovo progetto per Megadrive: non si tratta di **Sub-Terrania 2**, ma di **Hard Wired** (la versione finale potrebbe venire ribattezzata **Commando Raid**). Trattasi di uno sparatutto suddiviso in due sezioni completamente differenti: nella prima dovrete pilotare un elicottero ultra-carenato su paesaggi splendidamente ricreati. Questa sezione include un'ottima grafica poligonale, inzuppata di dose massicce di texture map-

Yuyu Akusho (MD): il primo picchiaduro dei Treasure!

ping. Non solo: la presentazione è in full motion video (sì, su cartuccia!!!). La cosa più incredibile è che gli Zyrinx non hanno fatto ricorso ad alcun chip SVP. Nella seconda sezione, "à là" **Gauntlet**, dovrete salvare gli ostaggi e blastare i cattivi asserragliati nei vari edifici...Vi promettiamo un'anteprima estesa per il prossimo numero... A proposito di giochi favolosi: la UBI Soft ha intenzione di convertire per MD un favoloso gioco di corse alla **Super Mario Kart** che si intitola **Street Racer**, imminente per SNES (vedere **Super Console #8**).

L'Interplay ha acquistato i diritti per realizzare la versione videoludica del prossimo film di Steven Spielberg, **Casper**. Il film, ispirato alle avventure del celebre

SODALIZIO TRA ROCKET SCIENCE E SEGA!

Ho due parole per voi: **Rocket Science**. Stampatevele bene nella vostra testolina ingellata. Perché? Beh, se dietro alla grafica dei giochi che stanno sviluppando per Mega CD e Mega 32 CD-ROM c'è almeno un briciolo di gameplay, potrebbero diventare LA software house americana numero uno. Non ci credete? Beh, qualcuno che ne sa un po' più di noi, cioè la Sega, ha investito in questa nuova compagnia qualcosa come 12 milioni di dollari. E questo è solo l'inizio. La Rocket Science - fondata da Peter Barnett (il creatore di Cinepak per Mac) e Steve Blank - utilizza sofisticatissime piattaforme della Silicon Graphics per realizzare giochi spettacolari, esclusivamente per sistemi CD-ROM. I primi due giochi che vedremo sono **Loadstar: The Adventure of Tully Boline** - un'avventura intergalattica a metà tra **Frontier** (Amiga e PC) e **Super Wing Commander** (3DO) - e **Cadillac & Dinosaurs** - che non è la conversione del mediocre coin-op Capcom, ma si è ispira anch'esso a un celebre comic americano. Tra i prossimi progetti c'è **Darkride**, una sorta di simulatore di montagne russe in un universo virtuale. .. Wow! Checkate le pictures, noi ci vediamo prossimamente per un'anteprima estesa di quella radicale...

LEGENDA

Eccovi il significato delle principali abbreviazioni:

MD=Megadrive
M32=Mega 32
MCD=Mega CD
SS=Sega Saturn
GG=Game Gear
MS=Master System

DIE HARD 3

Titolo: DIE HARD 3
Macchina: MD, M32, SS
Casa: FOX
Genere: AZIONE
Uscita: FEBBRAIO

La Fox (vedi **Pagemaster**) ha annunciato la versione interattiva di uno dei film d'azione più attesi del 1995, **Die Hard 3**, interpretato dal solito Bruce "Il colore della notte" Willis. Il gioco sarà disponibile per Megadrive, Mega 32 e Saturn e sarà un compendio dei primi tre film (**Trappola di Cristallo** e **58 secondi per morire**): nei panni del muscoloso John McClean dovrete sconfiggere i torponi della situazione (il cattivo di **Die Hard III** sarà nientepopodimeno che Jeremy "Inseparabili" Irons!). Indovinate un po' chi sta lavorando a questo progetto? I mitici Probe (**Mortal Kombat II**). Preparatevi quindi a qualcosa di massiccio...

MORTAL KOMBAT II

Console: MASTER SYSTEM
Casa: ACCLAIM
Genere: PICCHIADURO
Uscita: IMMINENTE

Aaaayeah! Gioite possessori del Master System! La Acclaim ha pensato anche voi, convertendo il celebre e violento picchiaduro della Bally/Midway anche per l'8-bit Sega. Da quanto abbiamo visto, **Mortal Kombat II** per MS è molto fedele all'originale, soprattutto per quello che riguarda la giocabilità (i Probe - sempre loro - ci sanno definitivamente fare). Per la recensione completa non perdete **Mega Console #9**!

Caspiterina, che mazzata avvelenata...

Dopo Jurassic Park e i Flintstones...

PRIMAL RAGE

Macchina: MD
Casa: TENGEN
Genere: PICCHIADURO
Uscita: FEBBRAIO '95

La risposta della Tengen a **Mortal Kombat II** è **Primal Rage**. A scanso di equivoci, precisiamo immediatamente che non si tratta di un nuovo episodio di **Streets of Rage** che ha come protagonista il cantante dei **Primal Scream**, bensì di un demenziale picchiaduro a incontri tra dinosauri. Ebbene sì: provate a immaginare lucertoloni sputafuoco e tirannosauri polemici che se le danno di santa ragione... Non ci riuscite? Beh, guardate le foto che fate prima...

...ecco a voi Primal Rage!

MANCHESTER UNITED SOCCER

Console: MD/MCD
Casa: OCEAN
Genere: SPORTIVO
Uscita: GENNAIO

Fans di **Fifa International Soccer** e di **Kick Off/Goal** prestate un po' di attenzione. Tranquilli, poi ve la ridiamo... La Ocean sta lavorando a **Manchester United Soccer** (titolo non definitivo), una simulazione dello sport più bello del mondo che dovrebbe incorporare sia la prospettiva e la struttura del celebre gioco della EA, sia quella di **Kick Off**! Ci sono tutte le premesse per qualcosa di strepitoso! Il gioco sarà disponibile nei primi mesi del 1995 e non perdete i prossimi numeri di **Mega Console** per un'anteprima estesa di quelle radicali!

RISTAR

Casa: SEGA
Console: MD
Genere: PLATFORM
Uscita: NOVEMBRE

Sviluppato dai grandissimi Treasure (**Dynamite Headdy**), **Ristar: The Shooting Star** (16 Mbit) è un favoloso platform game per Megadrive che per qualità grafica e fattura tecnica è persino superiore a **Sonic The Hedgehog**. La Sega of Japan punta moltissimo su questo titolo (altro che **Pulseman**!) e **Mega Console** ve lo presenterà in modo approfondito sul prossimo numero!

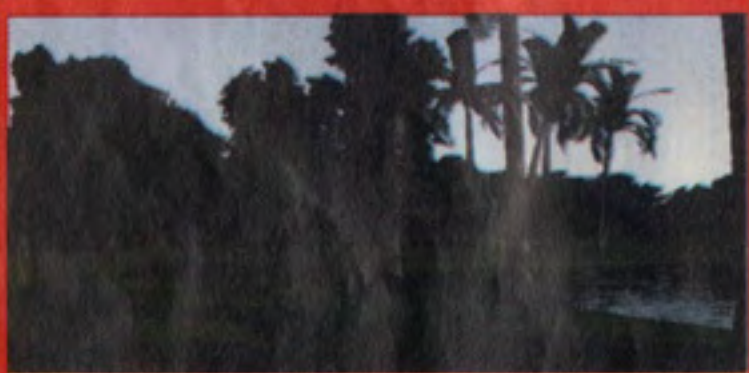
Ristar: il successore di Sonic The Hedgehog?

Flash

fantasmino, uscirà a metà del '95 e dovrebbe vantare degli effetti speciali apocalittici, creati dalla solita Industrial Light & Magic. Le uniche versioni previste sono Mega 32 e Saturn. Sul prossimo numero dovreste trovare altre informazioni...
Concludiamo con un paio di voci di corridoio che non hanno ancora trovato conferma ufficiale: il secondo episodio di **Castlevania** per MD dovrebbe uscire nei primi mesi del 1995 e sembra essere la conversione diretta dell'eccellente **Castlevania X** (Pc Engine Duo). Pare che il gioco occuperà ben 32 Mbit su cartuccia... Stiamo già indagando... Infine, la più volte annunciato-e-mai-uscita espansione di realtà virtuale per MD dovrebbe finalmente esordire per M32, nei primi mesi del 1995...
Per ora è tutto. Ci rivediamo, puntuali su queste pagine, tra trenta giorni circa.

WORLD CUP GOLF

Macchina: MCD/SATURN
Casa: US GOLD
Genere: SPORTIVO
Uscita: GENNAIO

Questa strepitosa simulazione di golf è stata creata dalla ARC Developments, grazie alle ormai arcinote piattaforme della SGI. A differenza di giochi come **PGA Tour Golf** o **Leaderboard**, la US Gold ha optato per una grafica fotorealistica, sfruttando al meglio le possibilità di immagazzinazione dati offerte dal CD-ROM. Per darvi un'idea, per riprodurre l'Hyatt Dorado Beach Golf Resort (sede della World Cup di golf, donde il titolo), ci sono voluti qualcosa come 800 Mbit! Ma il bello deve ancora venire: la US Gold sta sviluppando una rivoluzionaria interfaccia che dovrebbe permettere fino a 64 giocatori umani di prendere parte al gioco! Non perdetevi i prossimi numeri di **MC** per altre notizie su quello che potrebbe diventare LA simulazione di gold definitiva...

La versione per Saturn sarà ancora più massiccia di questa...

BC RACERS

Console: MCD/M32/SS
Casa: CORE DESIGN
Genere: DEMENZIALE
Uscita: NOVEMBRE

Descritto come "un incrocio tra **Super Mario Kart, Road Rash** e **Virtua Racing**", BC Racers è ormai praticamente terminato. Presentato in esclusiva un paio di mesi fa quando si chiamava ancora **Chuck Rally** (da allora, infatti soffre di uno sdoppiamento della personalità), **BC Racers** è una simulazione di corsa preistorica totalmente demenziale. Tecnicamente parlando, il gioco è stato creato con l'engine di **Thunderhawk** e **Battlecorps**, sfruttando al meglio il finora poco utilizzato chip ASIC del Mega CD, che si occupa dello sprite scaling. **BC Racers** incorpora 30 percorsi, una grafica eccezionale, tre prospettive e - speriamo - una giocabilità da premio Oscar. Non è finita, perché la Core sta già lavorando a una versione migliorata di **BC Racers** per Mega 32. Rispetto alla versione a 16-bit, questa includerà nuovi personaggi, diversi percorsi aggiuntivi, uno split-screen per il gioco multiplo e una grafica nettamente migliorata. Aaagraaande...

BC Racers per MCD: il migliore simulatore di corsa per il CD-ROM Sega?

Inutile dire che la Core Design sa come tirar fuori giochi massicci dal Mega CD...

DOUBLE DRAGON V

Console: MD/MCD
Casa: SONY
Genere: PICCHIADURO
Uscita: GENNAIO '95

Inizialmente previsto per ottobre, **Double Dragon V** uscirà invece nelle prime settimane del 1995. Non tutto il male viene per nuocere: le prime beta che abbiamo visto erano tutt'altro che entusiasmanti, ma c'è tempo per rimediare... Sviluppato dalla Tradewest, **DDV** (a proposito, che fine ha fatto **Double Dragon IV**!?!) è - sorprendentemente, vista la penuria di giochi di questo genere - un beat 'em up ad incontri alla **Streetfighter 2**. Il gioco vanta una caterva di mosse, tre personaggi selezionabili (Billy Lee, Jimmy Mee e Blade), è compatibile con il joypad a 6 tasti e dovrebbe occupare 16 Mbittoni. In attesa della versione finale, vi lasciamo a queste suggestive immagini...

MAXIMUM CARNAGE

Console: MD
Casa: ACCLAIM
Genere: PICCHIADURO
Uscita: NOVEMBRE

Il mitico Uomo Ragno è tornato a spargere ragnatele un po' ovunque, per merito dei tizi dell'Acclaim. **Maximum Carnage** è un picchiaduro a scorrimento orizzontale ambientato a NY. Oltre al buon Spidey, sono previste apparizioni di Captain America, Firestar, il duo Cloak e Dagger. Tra i cattivi segnaliamo il suo doppio malefico, Carnage, Deathlok, Demongoblin, Shriek e Doppelganger. Tra un livello e l'altro, animazioni degne del miglior fumetto di Todd McFarlane. Recensione completa sul prossimo numero.

MEGA SWIV

Console: MD
Casa: TIME WARNER
Genere: SPARATUTTO
Uscita: IMMINENTE

Il seguito non ufficiale del mitico **Silkworm** è finalmente pronto per blastare via la concorrenza. **Mega SWIV** è di uno sparatutto a scorrimento verticale (sempre più rari, di questi tempi), nel quale potrete controllare, a vostra discrezione, un jeeppone da battaglia con tanto di cannone laser, oppure un elicottero hi-tech tipo **Tuono Blu.** Sviluppato dalla Sales Curve Interactive, **Mega SWIV** (8N.bit) sarà recensito sul prossimo numero di **Mega Console**...

JURASSIC PARK: RAMPAGE EDITION

Console: MD
Casa: SEGA
Genere: AZIONE
Uscita: IMMINENTE

Dovrebbe già essere nei negozi la **Rampage Edition** del mega-flop (in termini videoludici) del 1994: **Jurassic Park**. Programmato alla cacchio dalla Sega, **JP** è il tipico platform game mediocre che si dimentica dopo mezz'ora. Ora, i nippo cercano di rimediare alla magra figura con una sorta di pseudo-sequel (o meglio, remake). Trattasi ancora di un platform (booo, basta, che rottura di **Parallax**...), ma grafica e animazioni sono state implementate. Il gioco vanta 16 Mbit, e a differenza del primo episodio, dannatamente "pacifista" (non si poteva tostare nemmeno un dannato lucertolone, pensa te...) è caratterizzato da un bel po' di violenza digitale: potrete splattare i fetusi a colpi di granate, bazooka, M16 (colpita e affondata)... La recensione sul prossimo numero di **Mega Console**, of course...

Io mi ascolto un po' di Rap-Tor, ah, ah, ah... Er...

Ancora una volta potete scegliere se giocare con il Dr.Grant o con un bel Raptor...

MEGA BOMBERMAN

Console: MD
Casa: HUDSON SOFT
Genere: AZIONE
Uscita: NOVEMBRE

Ed eccolo! Il titolo che tutti aspettavano (beh, almeno per noi è così...) sta finalmente per arrivare su Megadrive! Stiamo parlando di... **Mega Bomberman**! Modo a quattro giocatori, una caterva di livelli, nemici a iosa, bonus... Tutto quello che ha fatto impazzire in passato i possessori di PC Engine e SNES è stato incluso negli 8 megabittoni di questa cartuccia... Checkate le foto e cercate di non perdere la review sul prossimo numero!

MEGAMAN: THE WILY WARS

Console: MD
Casa: CAPCOM
Genere: AZIONE
Uscita: DICEMBRE

Chi non conosce **Megaman**? Si tratta di una delle serie platform più famose dopo quelle di **Sonic** e **Mario**. La Capcom ha commercializzato fino ad oggi oltre 2,500,000 cartucce basate sulle avventure di questo simpatico robottino (avete presente **Atom**?) e potete stare certi che ne piazzerà ancora molte. Come rivelato qualche mese fa, **Megaman: The Wily Wars** è un compendio dei primi tre episodi, disponibili solo su NES. Quindi non si tratta di un semplice gioco, ma di TRE giochi su una singola cartuccia. La struttura di gioco è piuttosto convenzionale: si tratta di sconfiggere gli scagnozzi robotici del terribile Dr.Wily - amico fraterno del Dr. Robotnik - prima di affrontarlo in uno scontro all'ultimo sangue. Il vero punto di forza del gioco è l'incredibile varietà di personaggi e di power up presenti nei numerosi livelli. Nel corso dell'avventura potrete venire soccorsi dal Dr.Light, il vostro creatore, e in **Megaman III** sarete accompagnati da un cane cibernetico (un po' come in Kyascian). Attenzione! Non si tratta di una semplice "conversione" da NES: la Capcom ha sfruttato a fondo le capacità del Megadrive per creare qualcosa di galattico. Segnaliamo in particolare sezioni bonus (**Sonic** docet) assolutamente inedite, nuovi personaggi e una grafica molto più curata. Non solo: un rappresentante della Capcom ha fatto intuire che se le vendite di **Megaman: The Wily Wars** saranno buone, potremo presto vedere anche gli altri episodi, raccolti in una seconda cartuccia.

Ed eccolo qui, il mitico Megaman, in tutta la sua gloria cibernetica.

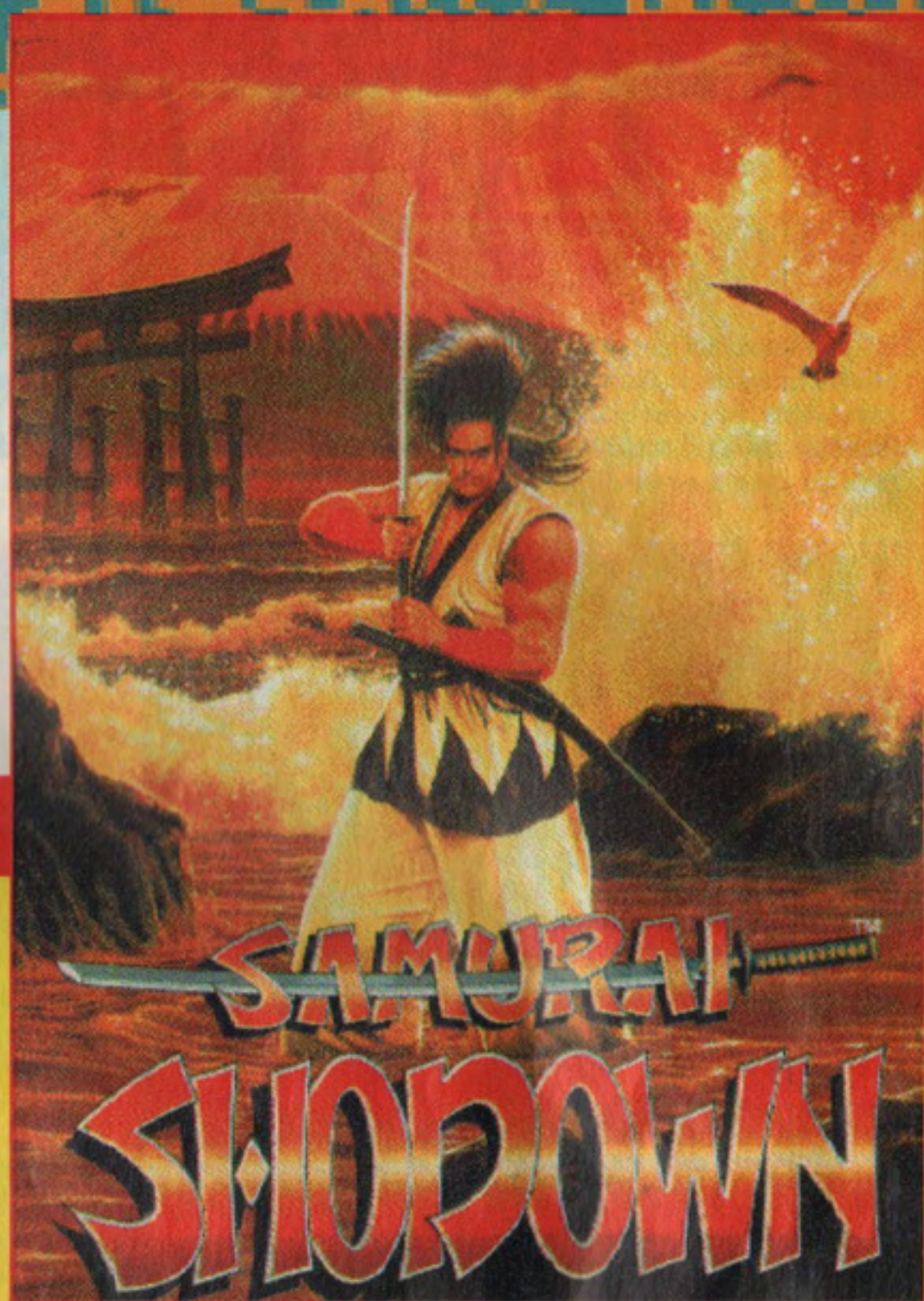
BEAT'EM UP NEWS

Per gli amanti dei picchiaduro segnaliamo un paio di titoli piuttosto interessanti. Il primo è Power Instinct (Atlus), ennesimo clone di Street Fighter 2 che ha riscosso un buon successo in sala giochi. La versione per SNES dovrebbe occupare 24 Mbit, ma non è sicuro per il Megadrive. Intanto beccatevi la foto.

Per Game Gear invece è in arrivo l'atteso Fatal Fury Special (Takara). La cartuccia da 4mbit sarà disponibile a Natale. Ma contro Super Street Fighter II sarà durissima...

SAMURAI SHOWDOWN

Macchina: MD/MCD/GG
Casa: JVC
Genere: PICCHIADURO
Uscita: GENNAIO

Samurai Showdown - uno dei migliori picchiaduro mai realizzati per Neo Geo - arriva finalmente per le console Sega. La versione su cartuccia occuperà la bellezza di 32 Mbit e sarà nei negozi tra un mesetto circa. Quella per MCD, invece, non sarà pronta prima di gennaio. Se ne sta occupando la JVC (speriamo in qualcosa di meglio di **Rebel Assault**...). Per finire in bellezza, segnaliamo che anche la versione Game Gear è in arrivo... Tra l'altro, è prevista anche una versione deluxe di **Fatal Fury Special** per Mega CD, il che ci porta a concludere che il 1995 sarà, once again, l'anno dei picchiaduro.

COIN-OP NEWS

La Sega sta lavorando a tre nuovi progetti da sala. Il primo è basato sulla tecnologia Titan/Hitachi e non è altro che una nuova puntata dell'interminabile saga di Golden Axe. Quest'ultimo episodio è sottotitolato The Duel, ma non ha nulla a che fare con l'omonimo gioco Acclaim. Le prime foto sul prossimo numero. Il secondo coin-op sfrutta tecnologia del Model 2, che - come è noto - arriva a muovere sino a 300,000 poligoni al secondo. Parliamo di Desert Tank, una simulazione bellica tra panzer a metà tra Desert Storm (il conflitto USA-Iraq) e Super Battletank (il gioco della Absolute). La grafica è strepitosa, come potete vedere dalle foto. Concludiamo con Wing War, già uscito in sala giochi, costruito con l'engine grafico del Model 1 (Virtua Racing, Virtua Fighter). Si tratta di un simulatore di volo arcade che dovrebbe miscelare il meglio di giochi come G-Loc e F18 Interceptor. Tutti e tre saranno probabilmente convertiti per Saturn. Altri progetti in fase di sviluppo sono Virtua Cop, praticamente un Robocop poligonale molto, ma molto promettente; Virtua Fighter 2 (annunciato in anteprima qualche numero fa) e un nuovo sparatutto alla Galaxian3. Non c'è che dire: in sala giochi la Sega non la batte proprio nessuno...

Wing War, a quando la versione per Saturn?

Desert Tank, in pratica Daytona USA su carri armati...

PIANO-FORTE DELLE USCITE

Volete conoscere i titoli più interessanti che usciranno nel mese di ottobre per la vostra console? Ottimo, questo è l'angolo che fa per voi...

MEGADRIVE

NBA Showdown '95
Jammit
Fifa International Soccer 2
Grover Waiter
Dragon
Jimmy's White Snooker
Psycho Pinball
Virtual Bart
Michael Jordan Adventure
Mega SWIV
Urban Strike
Maximum carnage
Silvester & Tweety

MEGA CD

Another World
NBA Jam CD
Rise of the Robots

MASTER SYSTEM

Battletoads: Battlemaniacs
Dragon

GAME GEAR

Dragon
Pete Sampras Tennis
Sink or Swim

SATURN UPDATE

Sul numero #1 di **Mega Console**, vi avevamo rivelato che la Sega ha venduto la tecnologia Saturn a diverse compagnie: Hitachi, Yamaha e Victor (JVC). Ebbene, pare che almeno una di queste commercializzerà la propria versione del Saturn, un po' come Sanyo, AT&T, Goldstar, Samsung e Toshiba hanno fatto - o faranno - con il 3DO. Intanto **Panzer Dragoon** procede benissimo (date un'occhiata alle foto di questa pagina!). La Sega ha già presentato il primo joystick ufficiale per Saturn (vedere foto), ma noi vi rimandiamo al mese prossimo per un altro speciale devastante sulla console a 32-bit della Sega. Accontentatevi di questa panoramica sui primi giochi che vedremo...

Il joystick per Saturn!

Daytona per Saturn (10% completo)

IMMAGIKA '94

Imagine all the people... Mai piaciuta 'sta canzone, comunque mi serviva un inizio per codesta news fresca fresca, quindi fa lo stesso... Dopo il Sim Hi-Fi e il Mi-Sex a Settembre, "the place to be" per questo mese di ottobre sarà (oltre naturalmente allo SMAU di Milano) Immagika '94. La fiera, giunta alla seconda edizione, è ormai un appuntamento imperdibile per tutti gli amanti di fumetti, giochi da tavolo, RPG e, incredibile a dirsi, videogiochi sparsi per la penisola. Le novità sono molte e sugose (tanto per fare un esempio, potrete sollazzarvi con i primi esemplari di Neo Geo CD... sì, lo so che è "concorrenza consolistica", ma è ugualmente una tostata ...), quindi non missate l'appuntamento o potreste pentirvene. Mi sembra di aver detto tutto, quindi passo e chiud... Ah, il posto e la data! Immagika '94 si svolgerà dal 7 al 9 ottobre a Napoli... Non mancate!

MEGA 32

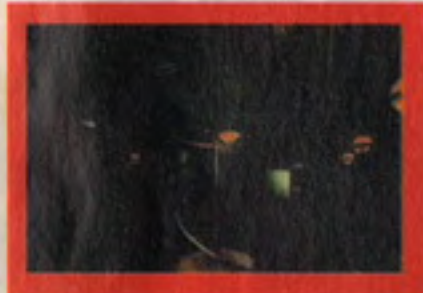
Con il Mega 32, inizia ufficialmente l'era dei videogiochi Sega a 32-bit. Mega Console - che ha seguito l'evoluzione del portentoso add-on Sega sin da quando era un semplice progetto su carta - ve li presenta alla grande in questo ampio servizio. Cominciate a leggere...

a cura di MBF

Ormai lo abbiamo ripetuto fino alla noia: grazie al Mega 32, il bittaggio del Megadrive passa da 16 a 32-bit. Ma raddoppierà anche il divertimento? A poche settimane dal lancio dell'attesa espansione a 32-bit per Megadrive è questa la domanda che tutti i supporters Sega si pongono. Mega Console non ha ancora la risposta, ma in compenso ha una stracaterva di notizie, foto ed anteprime esclusive sui giochi che vedremo in azione sul nuovo sistema Sega. Non sprechiamo altro spazio - come il Giorgio di Radio Deejay - Prezioso e cominciamo...

MEGA 32 IN PILLOLE

Contrariamente a quanto affermato da alcune riviste, la grande "S" intende commercializzare il Mega 32 anche in Giappone. Secondo la Sega, il Mega 32 è così potente che solo uno dei due chip Hitachi SH2 che ne costituiscono la CPU è in grado di visualizzare un full-motion video a tutto schermo a 60 frames al secondo! E questo lascia l'altro SH2 libero di fare quello che gli pare: dedicarsi alle animazioni, al texture-mapping oppure al giardinaggio...

La Acclaim sta lavorando a NBA JAM Tournament Edition per l'add-on Sega, un update appetitoso del migliore gioco di basket two-on-two della storia dei videogiochi, ma dovrà vedersela con Hoopz, della Virgin, del quale abbiamo parlato ben due mesi fa... Contiamo di mostrarvi le prime immagini next month. I prossimi progetti della Acclaim per M32 riguardano Alien Trilogy (vedi foto), Mortal Kombat II Deluxe e Batman Forever (quest'ultimo uscirà prima al bar, e

SHADOW OF ATLANTIS

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
SEGA	CARTUCCIA-CD ROM	AVVENTURA	DICEMBRE

L'**Ombra di Atlantide** è uno dei primissimi giochi previsti in formato CD-ROM, insieme a **Wirehead** e **Surgical Strike**. Come sapete, il Mega 32 è in grado di implementare notevolmente anche le prestazioni del Mega CD e queste foto, almeno per quanto concerne la grafica, ne sono l'indiscutibile prova. **Shadow of Atlantis** è un'incredibile avventura sottomarina, a metà tra **SeaQuest SV** (un telefilm co-prodotto da Steven Spielberg, praticamente uno Star Trek subacqueo) e **The Abyss**. Al comando di un sofisticatissimo sottomarino (il Nautilus), dovrete scoprire il mistero che si cela dietro alla scomparsa del leggendario regno di Atlantide, cantata da Omero nell'Odissea e dal grande filosofo greco Platone (vedi gli scritti Timeo e Crizia)...

DOOM

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
SEGA	CARTUCCIA 24 MBIT	SPARATUTTO	NOVEMBRE

Il videogioco più violento della storia (altro che **Mortal Kombat II!**) arriva finalmente su Mega 32, dopo aver entusiasmato i possessori di PC, che ne hanno fatto un vero manifesto. Il gioco ne è la fedele conversione: in termini di velocità, **Doom** (cartuccia, 24 Mbit) dovrebbe uguagliare quella delle configurazioni più potenti (e costose). Sono stati eliminati alcuni livelli, ma per il resto è identico alla versione PC. In America sarà persino possibile giocare a Doom a distanza, grazie al modem sviluppato dalla AT&T (l'Edge 16): speriamo che qualcosa di simile verrà pensato anche per l'Europa (Telecom: datti una mossa!). Doom non è stato convertito direttamente dai suoi autori, l'ormai celebre iD Software (impegnati sulla versione per Jaguar), ma direttamente dalla Sega. Tuttavia, la iD Software ha fatto sapere che, se le vendite del Mega 32 saranno incoraggianti, non mancherà di convertire in prima persona **Doom 2: Hell On Earth**, appena uscito per PC... Incrociamo le dita!

Ecco Simon che si aggira armato per i corridoi in cerca di Bio Massa...

Uno dei migliori giochi di sempre per PC!

Un po' di sana ultraviolenza digitale, ecco cosa mi passa per il gulliver...

32-bit in your face!

2 SHOW!

BULLET FIGHTERS

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
SEGA	CARTUCCIA 24 MBIT	SPARATUTTO	FEBBRAIO

Questo favoloso sparatutto sembra essere un mix tra **Star Wars Arcade**, **Starblade** e **Silpheed**, ma a differenza di questi ultimi consentirà il gioco simultaneo a due giocatori. **Bullet Fighters** non sarà disponibile al momento del lancio del Mega 32, probabilmente, ma solo nei primi mesi del 1995. Nei panni di un pilota di caccia stellare, dovrete svolgere una serie di missioni delicatissime: assalire di sorpresa le squadriglie avversarie, attraversare possibilmente senza riportare danni campi di meteoriti, devastare basi nemiche etc. Gustatevi queste splendide immagini e cominciate a mettere da parte un po' di dindi: ne avrete certamente bisogno...

Bullet Fighters: sarà superiore a Star Wars Arcade?

THE ULTIMATE FIGHTING

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
SEGA	CARTUCCIA 24 MBIT	PICCHIADURO	DICEMBRE

The Ultimate Fighting è un picchiaduro ad incontri all'apparenza convenzionale. Non sfrutta infatti la grafica poligonale che abbiamo apprezzato in giochi come **Virtua Fighter**, bensì la più consolidata struttura bidimensionale. Ma (c'è sempre un "ma", in questi casi...) include una peculiarità: vanta degli effetti di zoom e rotazioni che promettono di rendere i combattimenti qualcosa di veramente inedito... Le foto che vedete sono tratte da una versione tutt'altro che definitiva (lo stesso titolo potrebbe venire cambiato), ma potete stare certi che sul prossimo numero torneremo a parlarne più approfonditamente...

Comincia l'era dei picchiaduro a 32-bit!

sarà basato sulla tecnologia Titan). Alien Trilogy è un frenetico sparatutto basato sulla tecnologia Motion Capture: le azioni di attori umani vengono prima filmate, quindi digitalizzate elettronicamente, infine ricreate dal computer per consentire l'interazione da parte

Alien Trilogy per Mega 32: un vero film interattivo!

del giocatore umano. Il gioco dovrebbe vantare 18 livelli e sarà pronto per febbraio...

MEGA 32: SCHEDA TECNICA

CPU:	2 chip Hitachi 32-bit RISC
Velocità:	23 Mhz
MIPS:	46
Coprocessori:	68000 + un nuovo chip VDP
Grafica:	50,000 poligoni al secondo texture mapping "di serie", zoomate e rotazioni via hardware
Colori:	32,768 simultaneamente su schermo
Palette:	16.7 milioni di colori
Risoluzione:	320*224
Memoria:	4 Mbit RAM aggiuntiva rispetto a quella del MD/MCD
Video:	Capace di sovrapporre un piano grafico a quello del MD
Audio:	Stereo, audio digitale mixabile con quello del MD, 2 canali aggiuntivi
Formato:	Cartuccia/CD-ROM
Compatibilità:	MD, MCD, Multi-Mega (No Saturn)

DIECI DOMANDE TIPICHE SUL MEGA 32...

1) Quando uscirà? Alla fine di ottobre.
2) Quanto costerà? Circa 350 mila lire...
3) Quale sarà il prezzo dei giochi? Di poco superiore a quelli per MD.
4) Sarà compatibile con i giochi del Megadrive o del MCD? Sì.
5) Li migliorerà in grafica e velocità? No.
6) Sarà compatibile con il Saturn? No.
7) Lo sarà, magari grazie ad un adattatore? Boh...
8) Saranno prodotti giochi multi-formato? No.
9) Verrà venduto insieme a un gioco? Probabilmente no.
10) Perché MBF è un beota? Non si sa...

SOULSTAR: THE NEXT GENERATION

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
CORE DESIGN	CD-ROM	SPARATUTTO	FEBBRAIO

La Core Design sta lavorando alla versione deluxe di **Soulstar** per il nuovo add-on a 32-bit della Sega. **Soulstar: The Next Generation** dovrebbe beneficiare notevolmente delle incredibili capacità di animazione poligonale del 32X e ci è stato assicurato che vanterà nuovi livelli, avversari e astronavi. Siamo senza parole!

Eccovi un esempio delle capacità grafiche del Mega 32: poligoni, morphing e grafica a 32-bit... Cosa volete di più?

TEE-OFF

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
CORE DESIGN	CARTUCCIA-CD ROM	SPORTIVO	FEBBRAIO '95

Un'altra attesissima simulazione di golf arriva questa volta dalla Core Design. Come potete vedere dalla foto, butta strabenissimo. Sono previste versioni per Mega 32 e Saturn. Un'anteprima estesa di Tee-Off sarà pronta per il prossimo numero, intanto gongolatevi un pochino con questa immagine...

Tee-Off per Saturn: il golf non è mai stato così realistico, prima d'ora...

VIRTUA RACING DELUXE

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
SEGA	CARTUCCIA 24 MBIT	SPORTIVO	NOVEMBRE

Il coin-op che ha fatto sognare una generazione di videoplayers arriva sul Mega 32, per la gioia di grandi e piccini. Mega Console, puntuale, vi presenta un'anteprima di quelle radicali distruttive. Allacciatevi le cinture di sicurezza e preparatevi alla partenza!
YOU SEE IT HERE FIRST!

Signore e signori, eccovi le immagini inedite di **Virtua Racing Deluxe** per Mega 32, la simulazione di Formula uno arcade più galattica della storia dei videogames. L'AM&2, punta di diamante della Sega, ha fatto un ottimo lavoro: come potete vedere, la grafica di questo gioco è semplicemente strepitosa, quanto più simile vi possa essere al coin-op. Abbiamo visto il gioco in movimento e possiamo assicurarvi che, rispetto alle versione per MD, è ancora più fluido e veloce. Vi basti sapere che la velocità di **VRD** è praticamente raddoppiata rispetto alla versione chippata per Megadrive! Secondo Jesse Taylor, il leader del settore di sviluppo del software per Mega 32 negli States, **Virtua Racing Deluxe** è - sotto certi aspetti - persino superiore alla versione coin-op. **VRD** include la bellezza di SEI circuiti, contro i tre dell'originale. I nuovi percorsi sono stati sviluppati direttamente per questa versione e si annunciano semplicemente galattici. Non solo: vi sono ben TRE vetture disponibili: oltre alla classica monoposto, potete gareggiare con uno dei due veicoli sportivi ultracarenati. Anche lo split-screen è stato implementato. La programmazione non è ancora terminata (la Sega ci ha rivelato che mancano ancora qualche migliaio di poligoni!), tuttavia queste immagini dovrebbero darvi un'idea più che approssimativa di quello che dobbiamo aspettarci.

Per realizzare questa nuova versione casalinga, L'AM&2 ha utilizzato parte del codice del coin-op originale.

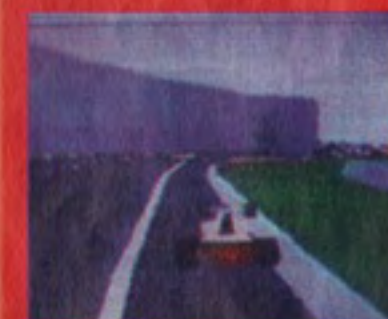
La monoposto di VRD è esattamente identica a quella del coin-op: stessi poligoni, stesse animazioni, stessa grafica... Più fedele di così!

Tutte le prospettive del coin-op sono presenti anche nella Deluxe Version

Il gioco è stato programmato dagli autori originali del coin-op di Virtua Racing...

La versione finale di Virtua Racing Deluxe vanterà il doppio di poligoni di Virtua Racing per Megadrive...

Vi ricordate il mitico Bay Bridge?

Ci avviciniamo al tunnel...

Pare che nella versione finale, la curva di Lesmo sarà modificata per motivi di sicurezza...

CONFRONTI

Virtua Racing su Megadrive

VIRTUA RACING (MEGADRIVE)

La versione per Megadrive può muovere fino a 9.000 poligoni al secondo, ma arriva a visualizzare solo 16 colori su schermo. Il risultato è comunque apprezzabile: dopotutto **Virtua Racing** resta il migliore gioco di corsa mai apparso per Megadrive. **Mega voto: 89%**

Virtua Racing su Mega 32

VIRTUA RACING DELUXE (MEGA 32)

Questa seconda versione può vantare la bellezza di 256 colori su schermo contemporaneamente, nonché il DOPPIO dei poligoni al secondo rispetto alla già galattica versione per Megadrive. Il gioco muove 50.000 poligoni al secondo mappati. L'aggiornamento dello schermo è di 20 frames al secondo (erano 15 per la versione Megadrive): la fluidità ne beneficia notevolmente Anche la definizione è stata implementata rispetto alla versione MD.

Virtua Racing, the original one

VIRTUA RACING (COIN-OP)

Il coin-op resta ovviamente superiore in termini di velocità e grafica alla versione per Mega 32, dal momento che il Model One può muovere fino a 180.000 poligoni al secondo, contro i 50.000 del M32. Tuttavia, la versione da bar include solo tre tracciati e una sola vettura... Gnacca, gnacca...

METAL HEAD

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
SEGA	CARTUCCIA 24MBIT	SPARATUTTO	NOVEMBRE

Fans di Battletech, gioite! E' in arrivo un furioso sparatutto poligonale che si ispira direttamente alla mitica serie animata Macross... Mega Console lo ha visto e ve lo racconta in anteprima...

Metal Head (M32), Iron Soldier (Jaguar), Metal Jacket (PS-X): stiamo assistendo ad un vero e proprio boom dei giochi ispirati a Battletech...

Metal Head è il trionfo del texture mapping e della grafica poligonale. Si tratta di uno sparatutto che ha come protagonisti dei colossali robot ultra-corazzati, pronti a massacrarsi a suon di missili. L'azione di gioco consente una libertà di movimenti pressoché totale. La cosa più sorprendente è che le foto di questa pagina sono tratte da una versione ancora largamente incompleta di **Metal Head**, quindi potete aspettarvi qualcosa di ancora più massiccio quando sarà completato. Non solo: tutto questo popò di roba, animato in maniera fluidissima e privo di rallentamenti, è stato ottenuto sfruttando la potenza di UN SOLO chip SH2 del Mega 32! La versione finale ovviamente userà entrambi i chip.

L'azione si svolge in una metropoli del futuro: a bordo del vostro robottone dovrete smazzare le strade da un gruppo di criminali internazionali che hanno deciso di farla saltare in aria. Insomma: "quando **Gunhed** incontra **Robocop**", per intenderci. Il gioco vanta diverse prospettive e per certi versi è persino più galattico di **Virtua Fighter** in termini di realismo. Per altre immagini esclusive dei futuri titoli per Mega 32, non perdete il prossimo numero di **Mega**: il meglio deve ancora venire!

Avete presente Robot Jox, il film di Stuart Gordon? No, non fa niente, tanto non c'entra una fava...

Mecha design come non lo avevate mai visto.

Usando il pulsante MODE del joypad a sei tasti del MD, potete cambiare inquadratura: dall'interno della cabina di pilotaggio del vostro caccia stellare all'esterno.

STAR WARS ARCADE

CASA	FORMATO	GENERE	USCITA
SEGA	CARTUCCIA 24 MBIT	SPARATUTTO	NOVEMBRE

Per la gioia degli estimatori di Guerre Stellari, la Sega ha quasi terminato la conversione di Virtua Star Wars®. Il risultato è Star Wars® Arcade. Eccovi le impressioni di Mega Console...

Virtua Star Wars® è uno degli ultimi coin-op basati sulla tecnologia poligonale impiegata in giochi come **Virtua Fighter** e **Virtua Racing**. **Star Wars® Arcade** per M32 ne è la fedele conversione. Le splendide immagini di questa pagina sono tratte dai primi due livelli del gioco (la versione finale ne includerà ben sei). Il gioco è completo al 30% circa, ma butta benissimo e la Sega ha assicurato che sarà disponibile al momento del lancio del Mega 32. Provate a immaginarvi spettacolari combattimenti tra X-Wing e TIE fighters nello spazio siderale: la velocità del gioco è impressionante e non è per niente dissimile da quella di titoli come **X-Wing** o **TIE-Fighter** per PC 486. Le colossali astronavi delle forze imperiali che gli amanti dei film di Lucas conosceranno benissimo sono state riprodotte con un realismo da far paura. In termini di grafica (colori e dettaglio), la versione finale sarà molto più accurata di quella che vedete ora. Tutto questo, e molto di più, sul numero di **Mega Console** in edicola alla fine di ottobre!

Wow, Silpheed in confronto sembra Asteroids!

Questa sezione è presa direttamente da Guerre Stellari, il film!

Darth! Quante volte ti ho detto di non fare gestacci osceni ai giocatori!?

Come in Virtua Racing, è possibile switchare prospettiva con la semplice pressione di un tasto

La versione finale di Star Wars® Arcade dovrebbe persino includere il modo a due giocatori, come nel coin-op!

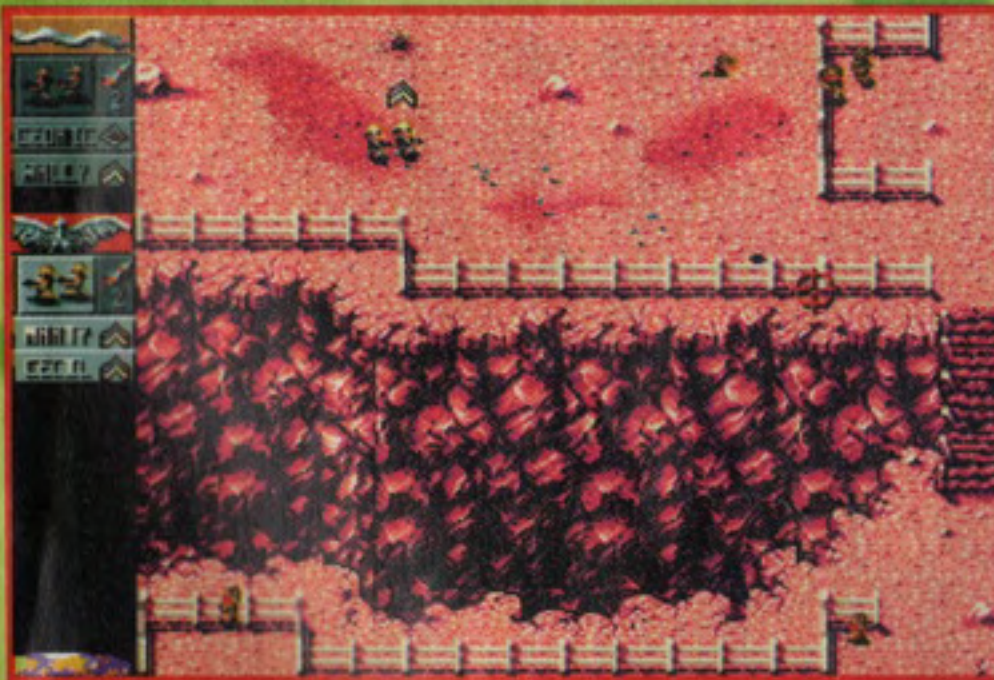
CANNON

I miglior videogioco per Amiga del 1993 arriva finalmente su Megadrive, grazie ai tizi della Virgin. Mega Console non poteva perdere l'occasione di illustrarvi in anteprima tutte le peculiarità dell'esplosivo capolavoro dei Sensible...

a cura di Matteo Bittanti

Pochi giochi mi hanno divertito come Cannon Fodder. Per chi non ne avesse mai sentito parlare, posso descriverlo come la versione strategica di Commando, un coin-op leggendario che furoreggiava durante i formidabili anni '80. Nel gioco dei Sensible, dovrete guidare il vostro esercito - inizialmente composto da pochi omini - attraverso 72 scenari di battaglia (giungle, deserti, montagne innevate, etc.), con l'unico scopo di stroncare il dittatore della classica repubblica delle banane di turno, tale El Presidente. Con un arsenale costituito da mitragliatori UZI, bazooka, granate e persino jeep, carri armati e elicotteri, avrete la possibilità di maciullare tutto prima del classico scontro finale con il vostro acerrimo rivale. Le missioni variano ad ogni livello: in alcune dovrete salvare ostaggi, in altre far saltare in aria gli edifici avversari e così via. Portandole a termine con successo, riceverete nuovi soldati (potete arrivare a reclutarne fino a 360!), nonché promozioni. Al di là della soddisfazione personale dei vostri omini, queste ultime rivestono un'importante funzione ai fini del gioco. Diventando generali, per esempio, vedrete nettamente aumentate le vostre capacità in termini di velocità o potenza di fuoco. Abbiamo sottolineato l'aspetto strategico di Cannon Fodder: non basta splattare i vostri nemici freneticamente. Dovrete pianificare i vostri assalti, guidare alcune avanguardie al di là delle file avversarie, lasciando nel frattempo gli altri soldati in una zona più sicura. Tutto si svolge in tempo reale, senza le pause caratteristiche dei wargames veri e propri. Originariamente sviluppato dai Sensible Software (gli autori del mai-troppo-lodato Sensible Soccer, attualmente al lavoro su Sensible World of Soccer e - ma guarda un po' - Cannon Fodder 2 per Amy), Cannon Fodder è stato convertito per MD dai Panelcomp, responsabili della versione Sega di Populous. Graficamente parlando, il gioco per Megadrive è superiore all'originale, più che altro perché la versione Sega vanta 64 colori su schermo contro i 16 dell'Amiga. Il gioco è compatibile al 100% con il Sega Mouse, ma potrà ovviamente essere giocato con il joypad...

L'humour dei Sensible è semplicemente inconfondibile...

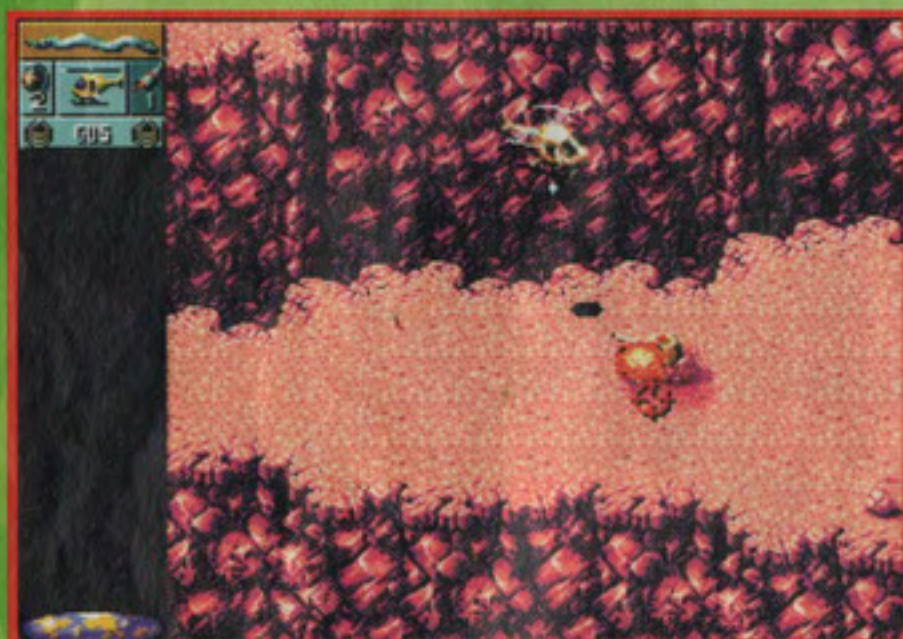
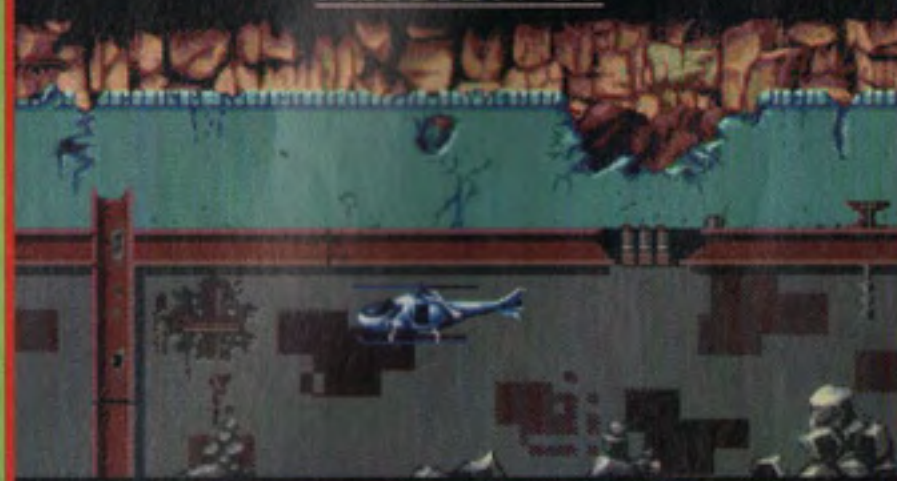
FODDER

IL MIGLIORE GIOCO INGLESE MAI CREATO...

Il producer di **Cannon Fodder** per MD, Pete Hickman, è decisamente soddisfatto della versione per Megadrive, cominciata nell'aprile del 1994, e ormai praticamente terminata. Tuttavia, Pete ha rivelato a **Mega Console** che non è stato facile realizzare un sonoro paragonabile a quello - splendido - della versione per il computer Commodore. *"**Cannon Fodder** per Amiga poteva vantare un sacco di suoni digitalizzati come il fischio degli uccellini o lo scorrere del fiume che davano una sensazione di realismo incredibile. Non è stato facile ricreare tutto ciò sul Megadrive, e per farlo ci siamo rivolti al miglior musicista in Inghilterra."* Che altri non è se non il mitico Brimble dei **Team 17** (uno dei migliori team di sviluppo per Amiga in circolazione, anche se, per essere sinceri, ormai sono rimasti in pochi). Brimble, tra l'altro, ha già realizzato il soundtrack di giochi per MD come **Mortal Kombat**, **Terminator 2** e **Dragon**. Ma il punto di forza di **Cannon Fodder** resta la giocabilità: *"E' un gioco estremamente coinvolgente* - ci ha detto Pete - *probabilmente il miglior titolo degli ultimi 18 mesi. Garantiamo almeno 50 ore di divertimento, e questo è qualcosa di spettacolare persino per un gioco per console. Abbiamo speso un sacco di tempo per renderlo perfetto, e secondo me rappresenta l'epitome* (che sta per "compendio", "sintesi" - NdMBF) *della programmazione inglese"*. A questo punto, come vuole la tradizione, vi rimandiamo alla recensione completa di **Cannon Fodder**, che apparirà su uno dei prossimi numeri di **Mega Console**...

Se il vostro sogno è quello di diventare mercenari, potrete allenarvi sin d'ora con Cannon Fodder...

Gli splattamenti sono molto realistici, ma se la versione Megadrive incorpora dosi abbondanti di sangue, quella per SNES è stata censurata come al solito, ah, ah, ah...

CANNON FODDER

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN
GENERE
SPARATUTTO
FORMATO
MEGADRIVE
USCITA
DICEMBRE

NBA JAZ

IL NOSTRO UOMO NEGLI STATES

Julian Rignall è una leggenda vivente, probabilmente l'ultimo grande eroe di questo secolo. "Jaz" - questo il suo nome di battaglia - è il simbolo dell'editoria videoludica anglosassone (ancora oggi la migliore in assoluto, nonostante gli yankees e qualche italiota tracotante), e ha contribuito in maniera determinante al successo delle più gloriose testate EMAP, da ZZAP! a Mean Machines Sega. Ebbene, da ormai più di un anno, Julian non è più tra noi. No, un momento! Cosa avete capito?!? Non è schiattato, ma ha abbandonato la Vecchia Inghilterra per diventare game tester della Virgin Interactive Entertainment, a San Francisco, California. Wow. Praticamente gioca tutto il giorno alle ultimissime novità, dice se sono gaudiose o ributtanti e guadagna miliardi... Cose belle. Sebbene oberato dagli impegni (mettetevi nei suoi panni, poverino...), Jaz ha trovato il tempo per scriverci un bel reportage dal fronte videoludico più importante del pianeta: gli States... E così Mega Console è l'unica rivista italiana di videogiochi ad avere un corrispondente in carne ed ossa dall'America...

An Englishman in Cisco

Julian è un fan sfegatato di Super Street Fighter II...

LIVE FROM CISCO

Saluti dal Golden State, dove il sole splende costantemente, la terra trema per i ricorrenti terremoti (credetemi, ormai ne ho sperimentati un paio e posso assicurarvi che non sono così drammatici come i telegiornali vogliono far credere...) e le persone sembrano tutte uscite da una puntata di Baywatch. Il passatempo preferito qui è guidare a dieci all'ora per fare vedere a tutti l'ultimo modello di Porsche acquistata. Sono passati diversi mesi dalla mia dipartita dalla vecchia Inghilterra, e ora che sono passato alla Virgin temo che dovrete subire anche i miei deliri mensili. Ah, ah, ah. Er, cominciamo...

Lo show di Chicago è ormai lontano e già si approssima quello di Las Vegas. Tuttavia c'è qualcosa che vale la pena di ricordare... Allo stand Sega ho avuto la possibilità di vedere a porte chiuse Virtua Star Wars, Virtua Racing Deluxe e Metal Head. Il primo butta benissimo ed è veramente molto fedele all'originale. La versione di Virtua Racing non era completa se non al 50% (mancavano gli effetti di light shading), ma sarà sicuramente pronta per il lancio del 32X (il Mega 32 negli Usa - NdMBF). Un hit strasicuro. E' un po' presto per dire come sarà Metal Head, ma la sola idea di andare in giro per una città a splattare mech con un cannone laser montato sulla spalla mi intrippa di brutto. Sembra che l'era dei giochi a grafica poligonale sia decisamente cominciata...

La Viacom ha presentato Beavis & Butt-Head, un platform game piuttosto triste, mentre la Fox aveva in display The Pagemaster e The Thick. La Time Warner invece sta lavorando ad un sacco di progetti insieme alla Tengen. Tuttavia, il migliore gioco dello show secondo me è stato Hard Wired, che negli USA si chiamerà Commando Raid. E' uno sparatutto radicale distruttivo che vanta effetti uno scrolling che credevo possibile solo su Super NES (con l'arcinoto Mode 7), un parallasse mai visto prima sulla console a 16-bit Sega e una giocabilità strepitosa. Io punto su questo gioco: per me numero uno!!!

Un altro titolo fin troppo esaltato per i miei gusti è Earthworm Jim, che ha una grafica e un sonoro strepitosi, ma una giocabilità tutto sommato nella media (anche se è dannatamente frustrante in alcuni punti). Ma la vera sorpresa è Boogerman della Interplay: era da secoli che non sghignazzavo così di gusto... D'altronde, si era mai visto prima un supereroe splattare i nemici a colpi di "caccole"?!? Cool, uh, uh, uh...

Comunque, la Konami si conferma ancora una volta una software house mitica: Contra: Hard Cops (aka Probotector) è un blastatutto di proporzioni megalitiche, con effetti speciali straordinari e una giocabilità che non si vedeva da tempo. Animaniacs e Tiny Toons Adventure: Acme All Star sono entrambi molto croccanti, ma Sparkster li batte tutti...

Ok, per ora è tutto. Ci ritroviamo tra trenta giorni con le novità più radicali dagli States, ovviamente in esclusiva per i lettori di Mega Console!

See ya!

JAZ

Aaagrande! Il mitico porcospino è tornato ancora una volta e questa volta si è portato un amico. Nelle prossime cinque pagine Mega Console vi svela in anteprima tutti i segreti del gioco più atteso di questo fine '94. Signore e signori, ecco a voi Sonic & Knuckles!

Ho come l'impressione che i programmatori della Sega spendano il loro tempo libero a guardare i documentari di Tele +3. Non c'è nulla di male, beninteso, ma non si spiega altrimenti la loro fantasia nel trasformare gli animaletti più insoliti e bizzarri in eroi videoludici ogni due per tre.
Ok, hanno cominciato col rendere un porcospino europeo nientepopodimeno che l'emblema della Sega stessa, Sonic. Poi, i coders nipponici sono saltati fuori con un volpino, Tails e infine con un echidna di nome Knuckles.
Ora, probabilmente vi starete chiedendo "Che diavolo è un echidna"? Domanda pertinente. Si tratta di un mammifero diffuso in prevalenza in Australia e in Tasmania, appartenente alla famiglia dei marsupiali. Possiede una specie di nasone/proboscide con il quale risucchia le formiche, che costituiscono la sua principale dieta. Che storia, eh?
Beh, voi non ci crederete, ma Tails ha sofferto non poco della concorrenza di Knuckles: presente nel secondo episodio della serie, escluso nella versione CD, il buon volpino ha interpretato un ruolo di supporto nel terzo splendido episodio uscito circa otto mesi fa, ma ora è stato letteralmente droppato in favore dell'echidna. Secondo alcuni, per sempre. Per dirla col Jova "oggi alle stelle, numero uno. Dopodomani non ti caga nessuno". Bonjour finesse, sono d'accordo, ma c'è del vero. E se un giorno lo stesso Sonic venisse relegato ad interpretare anonimi platform games di serie C, mentre Knuckles diventasse la nuova mascotte della Sega? Se il prossimo gioco si chiamasse Knuckles & Sonic 2? Pensateci su, io intanto vado a farmi un panino al burro di noccioline.

a cura di **Matteo Bittanti**

Come potete vedere da questa foto, Sonic & Knuckles non è molto diverso dai suoi predecessori...

RIVELAZIONI

Cominciamo con una fondamentale precisazione: **Sonic vs Knuckles** NON è **Sonic The Hedgehog 4**, come sostiene (erroneamente) parte della stampa americana. Si tratta di un vero e proprio spin-off, al pari di **Sonic Spinball**. Il gioco occupa non 16 Mbit, non 20, ma 18. Ebbene sì. Ma il bello viene adesso. Vi ricordate che qualche mese fa, dopo il lancio di **Sonic the Hedgehog 3**, si fece un gran parlare di "data cartridge" contenenti livelli aggiuntivi, se non addirittura di una "deluxe version" da 24 o 32 Mbit? Le solite voci: non si è vista né l'una, né l'altra, e in fondo è stato meglio così (immaginate quanto sarebbe costata una cartuccia da 32 Mbit?!?). Beh, adesso salta fuori **Sonic & Knuckles** e tutti i pezzi del puzzle combaciano... Infatti, l'ultima fatica della Sega non è solo un gioco completo di per sé, ma funziona anche come un adattatore tipo Action Replay per gli episodi precedenti di **Sonic** (il secondo e il terzo, per essere precisi)! Spieghiamoci meglio. Inserendo la cartuccia di **Sonic the Hedgehog 2** insieme a quella di **Sonic & Knuckles**, potrete rigiocare il secondo episodio con **Knuckles** come protagonista. E lo stesso con **Sonic 3**: grazie a **Knuckles** potrete raggiungere delle zone precedentemente inaccessibili al porcospino blu e a Tails. Ma non è tutto: sarà persino possibile utilizzare alcuni livelli inediti ma già presenti in **Sonic 3**, ovvero Mushroom Hill, Sandopolis e Flying Fortress!!! Semplicemente geniale. Ma volete uno scoop assoluto? Beh, sappiate che è già possibile attivare i livelli segreti di **Sonic 3** anche senza possedere la cartuccia di **Sonic & Knuckles**. Come? Semplice: procuratevi una cartuccia Action Replay e introducete il seguente codice: **FFEF4 D0003**... Il gioco è fatto! O meglio. Nello schermo della selezione dei personaggi comparirà anche l'echidna rosa, ma non potrete usare che Sonic. Una fregatura? Non del tutto: si tratta di un **Sonic** solo all'apparenza, perché possiede alcune delle caratteristiche di **Knuckles**, descritte nel box Echidna Power.
Dopo il chip SVP, e il Mega 32, la Sega ha concepito una cartuccia/adattatore che rivoluzionerà il mondo dei videogiochi per console. Che dite, secondo voi **Sonic & Knuckles** è solo l'inizio di una nuova moda? D'altronde pensate a quanti giochi potrebbero venire remixati in maniera analoga: la serie di **Streets of Rage, Golden Axe, Shinobi**... Wow!

KNUCKLES

STORIE DI STRAORDINARIA FOLLIA

Seriamente: chi si ricorda la trama di **Sonic**? Saranno in sei in tutta Italia. Vale comunque la pena di riassumerla brevemente, più che altro per capire in che modo **Knuckles** abbia a che fare con **Sonic**, **Robotnik** e compagnia bella. Dunque, nel secondo episodio, il porcospino e Tails hanno affrontato (e sconfitto) il **Dr. Robotnik** in un combattimento all'ultimo sangue a bordo della Sky Fortress. L'obiettivo era recuperare gli smeraldi del Chaos di Moebius. Indimenticabile la fuga in biplano dei due animaletti e l'atterraggio su un isola tropicale. Cominciava così il terzo episodio, nel quale si scopre che non solo **Robotnik** era riuscito a salvarsi dalla catastrofe, ma aveva anche persuaso **Knuckles**, padrone dell'isola, delle cattive intenzioni di **Sonic**. Nel frattempo, gli smeraldi erano andati persi, e il buon **Sonic** aveva dovuto sudare le classiche sette camicie per recuperarli nuovamente, sconfiggendo il malvagio dottore sul suo aggeggio alato, l'Uovo della Morte. Siamo arrivati a **Sonic & Knuckles**: tanto per cambiare gli smeraldi scompaiono e chiaramente si riapre la caccia alle pietre preziose, alla quale partecipano sia **Sonic** che **Knuckles**. Get ready!

Visto, ragazzi, cosa succede a giocare col fuoco?

IL NUOVO MONDO

In esclusiva per i lettori di Mega Console, ecco le prime immagini dei livelli di Sonic & Knuckles. A questo punto ci chiediamo come cappero facciano ad ottenere una grafica sempre più strepitosa...

ECHIDNA POWER

L'aggiunta di **Knuckles** non è puramente accessoria. Il nuovo personaggio possiede delle abilità assolutamente essenziali per superare alcune sezioni del gioco, un po' come Tails in **Sonic III**, insomma. Ma **Knuckles** è veramente un alleato fedele per **Sonic**, oppure no? Mmm... Lo scoprirete da soli. Intanto eccovi descritte sistematicamente le portentose capacità del simpatico echidna che assomiglia una caterva e una gazzosa a **Predator**:

ARRAMPICARSI
Come un provetto scalatore, **Knuckles** supera anche le pendenze più incredibili e può persino saltare da muro a muro. Sfortunatamente, questa tecnica richiede precisione e una certa lentezza nell'esecuzione, il che di conseguenza rende Knuckles vulnerabile agli attacchi nemici.

VOLARE
Premendo il pulsante B, **Knuckles** può percorrere brevi tratti nell'etere, cambiando anche traiettoria. Questo gli conferisce un notevole vantaggio rispetto ai suoi avversari: quando avrete familiarizzato con questa tecnica diverrete quasi invincibili!

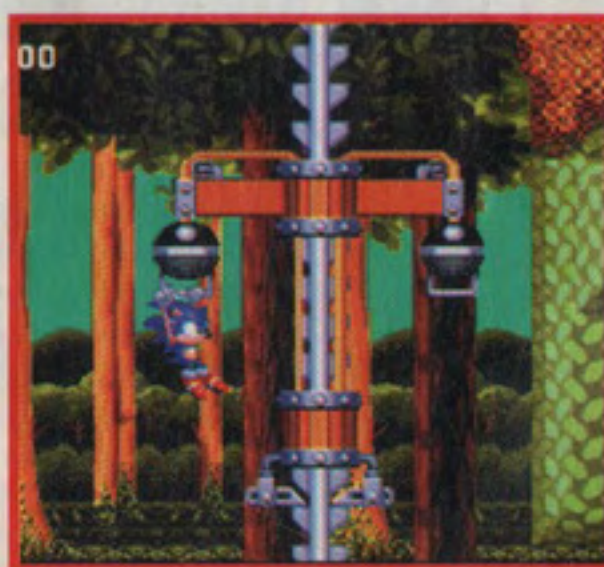
ROTOLARE
Knuckles può rotolare a folle velocità, sbriciolando persino ostacoli come barriere di pietra altrimenti insormontabili. Resterete basiti di fronte alla velocità dell'echidna!

Finalmente è arrivato l'aggeggio per sviluppare dei pettorali di ferro che avevo ordinato un paio di mesi fa... Ora mi mancano solo gli occhiali a raggi X!

MUSHROOM HILL

Il primo livello (letteralmente "Collina dei Funghi") è splittato in due livelli, graficamente impressionanti. Il livello di dettaglio è magnifico: l'erbetta, le foglie, i funghetti hanno uno stile tutto particolare che non mancherà di conquistarvi: quando **Sonic** incontra i **Puffi**, insomma. Per quanto riguarda alcune delle peculiarità di questo livello, eccovi una guida completa:

PARACADUTE
Utilizzando questi funghetti paracadute come gli ombrellini in Mary Poppins, potrete volteggiare nell'aria per raggiungere zone altrimenti inaccessibili.

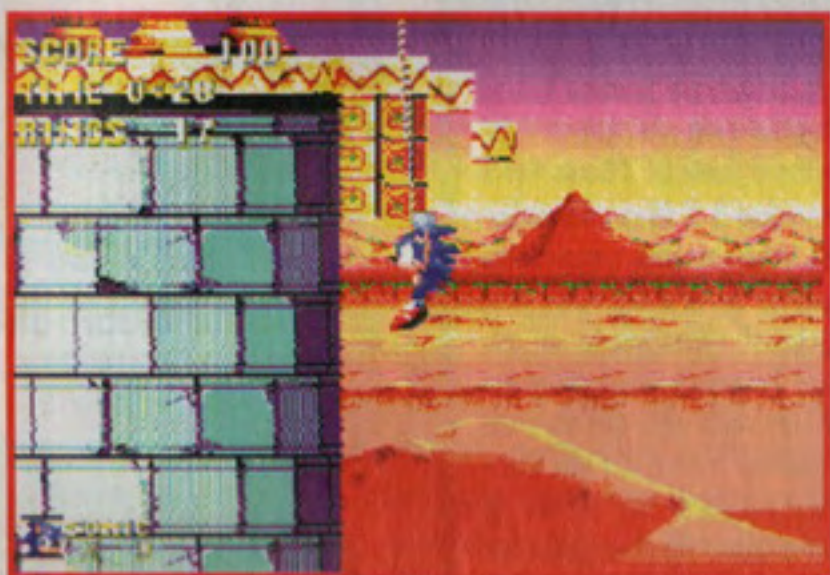
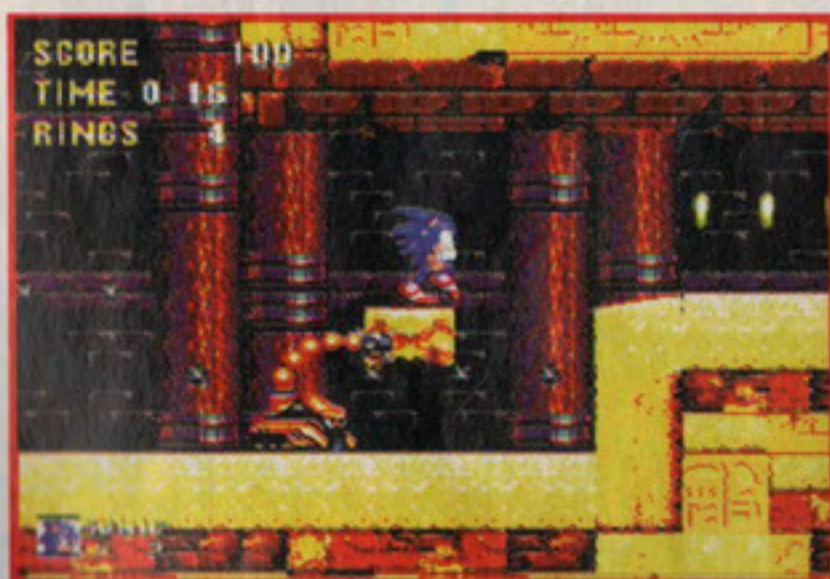
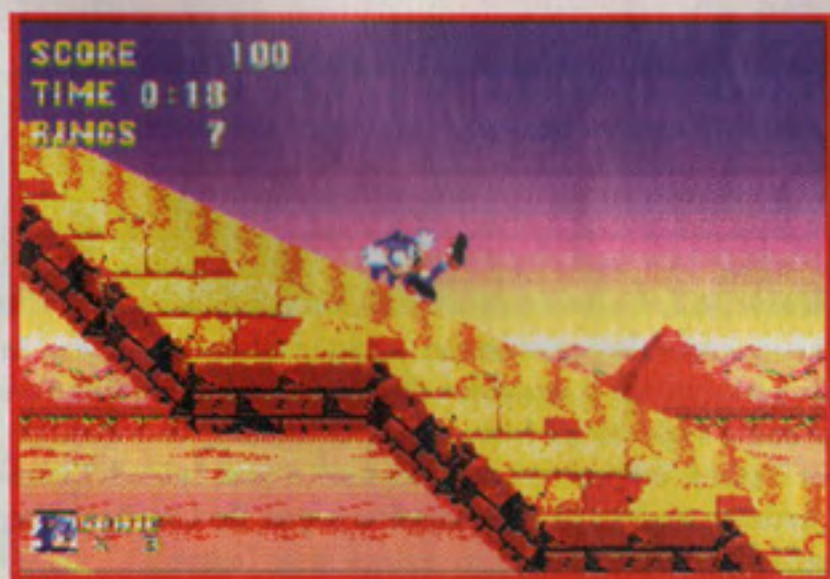
SUPER CARRUCOLA
Questo aggeggio vi permette di raggiungere altezze proibitive per chiunque. L'unico difetto è la sua lentezza... Oliatelo un pochino, per la maiella!

TRAPPOLA ELASTICA
Questa novità è stata creata sviluppando delle routines che simulano l'inerzia. Una molla elastica vi cattura compromettendo i vostri movimenti. L'unico modo di liberarsene è ruotare su voi stessi per un paio di volte.

FUNGHETTI PROPULSIVI
Avete presente i cartoni della Warner Bros, quando un personaggio saltava su un tappetino elastico per raggiungere altezze pazzesche? Beh, sostituite il funghetto al tappetino e il gioco è fatto...

BARRE ROTANTI
Non si tratta di una novità in senso stretto, dal momento che le abbiamo già incontrate nei livelli subacquei di Sonic 3. Il nostro porcospino le può utilizzare per darsi uno slancio più efficace.

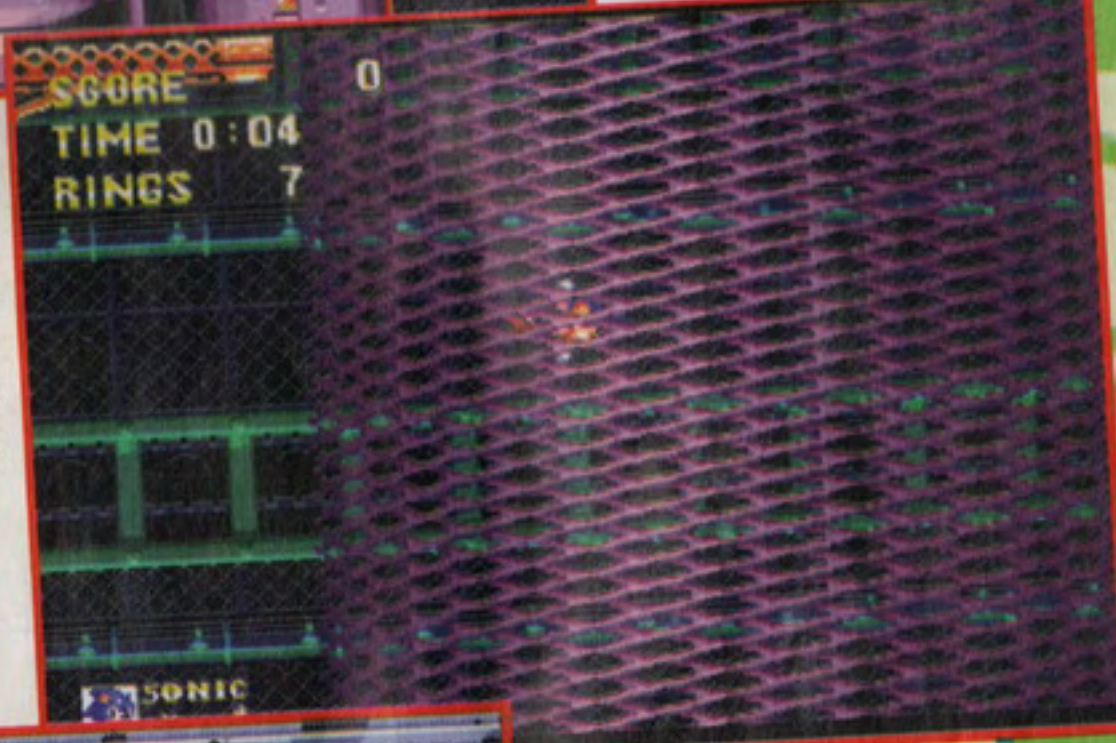
SANDOPOLIS

Vi ricordate il livello desertico di **Thunderforce IV**, con le spettacolari tempeste di sabbia? Beh, allora non avrete problemi a familiarizzare con **Sandopolis**. Entrambi hanno preso come fonte di ispirazione l'antico Egitto, la Sfinge, le dune, insomma ci siamo capiti. **Sandopolis** è suddiviso in due zone (una delle quali si svolge in una piramide in costruzione!), e anche **qui** gli effetti speciali si sprecano: il parallasse che distingue il fondale dal piano di gioco è quanto di più spaziale si sia mai visto in un gioco di **Sonic**!

DONDOLARSI
Questa simpatica animazione mostra **Sonic** ruotare in tre dimensioni, man mano che prosegue la sua discesa nei livelli inferiori...

SCORPIONI ARMATI
Evitateli assolutamente! La loro puntura è letale: non farete in tempo a dire "già fatto?", che sarete passati a miglior vita...

SCIVOLO DI SABBIA
Cosa c'è di meglio di una discesa folle giù dalla piramide? Divertentissimo, ma molto, molto pericoloso...

FLYING FORTRESS

Dite la verità: non stavate nella pelle di conoscere in anteprima tutti i dettagli della base aerea del Dr. Robotnik, eh? Tranquilli, noi di **Mega Console** siamo qui per soddisfare anche le vostre richieste più bizzarre. Benvenuti al livello più ferroso e infuocato di **Sonic & Knuckles**!

PASSAGGI INFUOCATI
Se non volete abbrustolire le vostre estremità, attraversate queste sezioni solo al momento giusto, ovvero quando non è accesa la fiamma... Nemmeno Mino D'Amato resisterebbe più di un secondo all'incandescenza...

CILINDRI ROTANTI
Si tratta di un'evoluzione rispetto a quelli già visti in **Sonic 3** (vi ricordate Carnival Zone?). Hanno l'effetto di infondere al già rapidissimo porcospino blu un'incredibile velocità: provare per credere!!!

AMERICAN GLADIATORS
Come potete vedere dalla foto, questa sezione è identica ad una delle gare del deleterio show televisivo...

Mmm... E' la foto storta oppure Sonic si è messo a correre in verticale?

Dannazione, ho perso tutti gli anelli che avevo raccolto... Mi rimane la collana, però...

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
PLATFORM
FORMATO
MEGADRIVE
USCITA
NOVEMBRE
NUMERO GIOCATORI
1/2

Ed ecco il classico loop che ha reso Sonic una superstar mondiale...

L'originalità è morta, viva l'originalità...

Juza è un maledetto feich...

TECNICAMENTE PARLANDO

Sonic vs Knuckles è stato realizzato con lo stesso "motore" (engine) impiegato per creare **Sonic The Hedgehog 3**. Per chi non lo sapesse, un "motore", in termini videoludici non è altro se non un insieme di routines necessarie per "mettere insieme un gioco" e gestire effetti di grande complessità, sia grafici che sonori. Riciclare il motore di un gioco è una pratica molto diffusa e assai conveniente per i programmatori (basti pensare ai giochi sportivi della EA). Per realizzare **Sonic III**, il **Sonic Team** (STI) - intervistato in esclusiva sul numero 3 di **Mega Console** - aveva assemblato un motore completamente nuovo rispetto a quello di **Sonic 1 & 2**. C'era forse bisogno di abbandonarlo così presto? Ovviamente no: le sue potenzialità sono state tutt'altro che esaurite. Inoltre, non dobbiamo dimenticare che **Sonic & Knuckles** vanta una grafica per certi versi decisamente superiore a quella del suo predecessore, e che le invenzioni si sprecano letteralmente. Soprattutto - per la gioia dei lettori - è stata modificata la ridicola opzione di salvataggio presente in **Sonic 3** che aveva il grave difetto di comprometterne la longevità. Ora non sarà più possibile salvare il gioco in qualunque posizione, e questo è un sollievo per tutti. Visto che cosa possono fare due, tre mila critiche costruttive?

Sigh, ma chi me l'ha fatto fare?

Ehi, ma questo sembra il vecchio sottogioco della fruit machine

PROSSIMAMENTE SU QUESTE PAGINE

Inutile aggiungere che il mese prossimo potrete leggere la recensione completa di questo splendido gioco. Per restare in tema di porcospini e animaletti vari, vi rimandiamo alla review di **Sonic Spinball** per Game Gear su questo stesso numero. A Natale vedremo **Sonic Chaos 2** per Master System e Game Gear, mentre a gennaio sarà la volta di Sonic Sports per Megadrive, quindi di **Sonic Spinball 2**, ancora per Megadrive. Per concludere: si vocifera persino la conversione di **Sonic The Coin-Op** per Mega 32... Se volete saperne di più non perdete il prossimo numero di **Mega Console**!

DINO RACER

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
SIMULAZIONE

USCITA
INIZIO '95

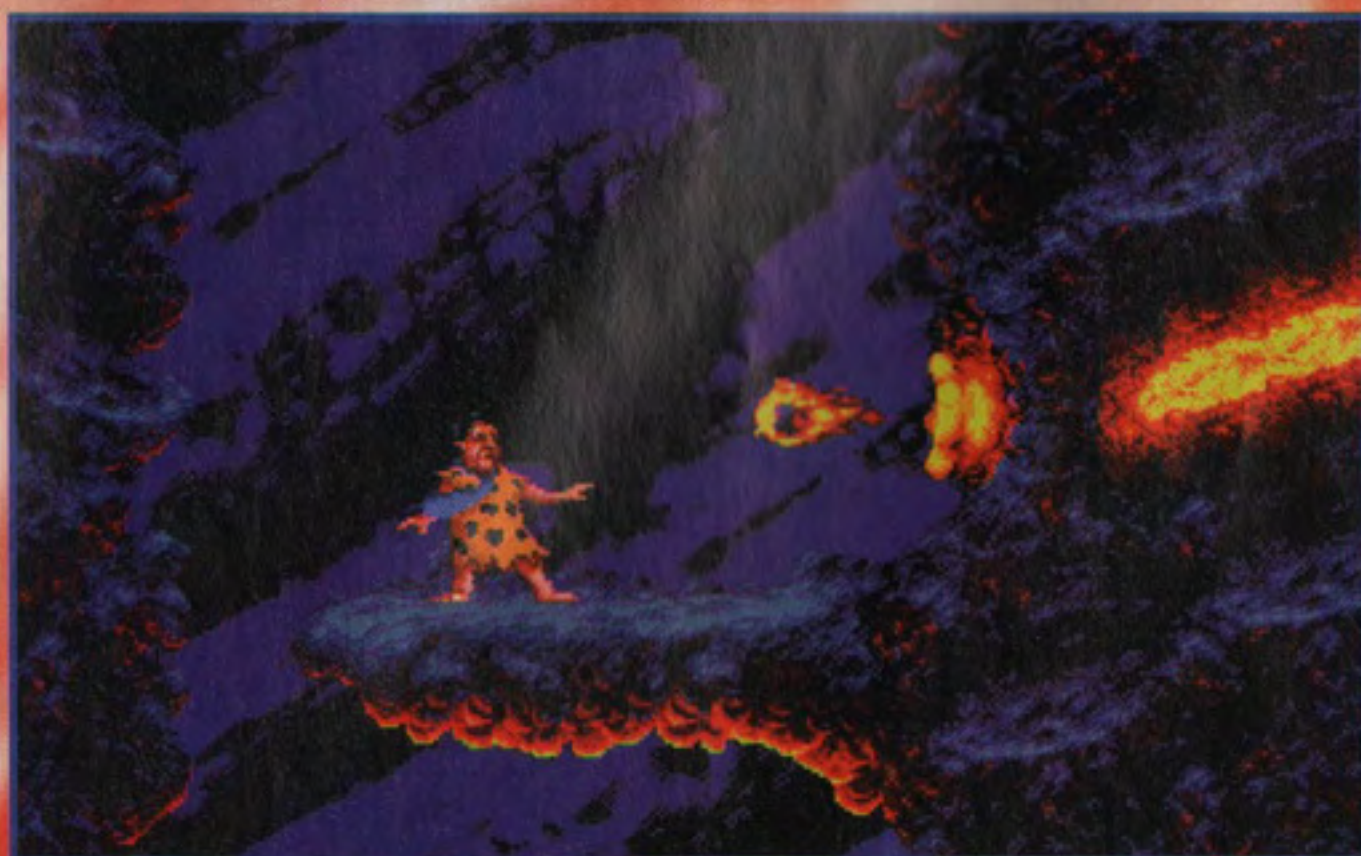
Ultimamente le software house di mezzo mondo hanno sfornato tonnellate e tonnellate di giochi di guida per Megadrive: alcuni veramente belli, altri brutti e molti decisamente mediocri. La Codemasters è senza dubbio una delle case che meglio ha capito quali sono le qualità per rendere giochi di questo tipo veramente avvincenti (come ci dimostra **Micro Machines**) e nell'attesa dell'ormai prossimo **Micro Machines 2**, ecco che i programmatori della Code stanno per ultimare questa divertente gara di velocità tra dinosauri, chiamata **Dino Racer**. La caratteristica peculiare di **DR** (Dre? - NdSimon) è il fatto che si tratta di un gioco di guida... senza nessun veicolo! La cosa in realtà non dovrebbe stupire più di tanto poiché nella preistoria non era stato ancora inventato nessun tipo di macchina: per gareggiare si ricorre quindi ai due pezzi di carne che la natura ci ha generosamente regalato (i piedi, per chi non avesse intuito la splendida metafora) o ad uno dei milioni di dinosauri che popolavano la nostra terra milioni e milioni di anni fa.

Il gioco, come potete vedere dalle immagini, è in perfetto "stile **Mario Kart**" e utilizza quindi lo split-screen per il modo a due giocatori. Naturalmente i vari percorsi da affrontare nel gioco sono disseminati di tutti gli ostacoli che i differenti tipi di terreno offrono da un'isola all'altra. La decisone di organizzare questa pazza gara paleolitica viene dal Re dei Dinosauri, che ha invitato a partecipare tutte le tribù del proprio mondo così che il vincitore venga poi eletto Monarca del Reame preistorico. Ogni dinosauro ha differenti caratteristiche e qualità, perciò come le vere automobili da corsa, ci sarà quello con una maggiore accelerazione, quello con una velocità di punta più elevata, quello più lento, ma con una maggiore tenuta di strada e via dicendo. Per rendere il tutto ancora più divertente si possono ostacolare gli avversari in differenti modi e con armi diverse. I programmatori hanno infine cercato di rendere i vari percorsi il più differente possibile fra loro: si passa quindi dai ghiacciai delle fredde isole polari abitate dai feroci Mammut ai getti di lava dei vulcani dell'isola di fuoco.

Molto probabilmente **Dino Racer** non sarà pronto prima dell'inizio del prossimo anno, ma non appena sarà possibile **Mega Console** vi forniremo una recensione completa!

Fino a non molto tempo fa, un fenomeno culturale quale il rilancio di un'epoca storica era strettamente connesso alla competenza degli storici di professione (basti pensare al Medio Evo riscoperto dal Le Goff). Ora non più: nel villaggio globale, per usare l'abusata espressione di McLuhan, basta un film o una canzone per ottenere risultati assai più dirompenti che hanno l'effetto di scatenare l'isteria collettiva dell'intero pianeta. E' il caso del recidivo Steven Spielrock - pardon - Spielberg, che proseguendo la rivalutazione della preistoria cominciata con Jurassic Park, ha prodotto ora la versione cinematografica di un popolare cartone animato targato Hanna & Barbera: Gli Antenati... Mega Console vi presenta in anteprima il videogioco tratto da quel film...

a cura di Matteo Bittanti

YABBA-DABBAA-DOO! Doveva succedere, prima o poi. Sono dovuti passare ben 34 anni prima che qualche a produttore hollywoodiano venisse in mente di realizzare la versione cinematografica dei **Flintstones**. Pensate: dal 1960 a oggi, oltre 300 milioni di persone, sparse in 80 nazioni, si sono sorbite almeno una puntata del cartoon di Joseph Hanna & William Barbera. Come si spiega questo successo? Beh, va sottolineato che **Gli Antenati** non sono altro se non la versione animata della classica sitcom (situation-comedy) americana, come **Happy Days, Genitori in Blue Jeans,** o **Casa Keaton,** per intenderci. Anziché essere ambientato ai giorni nostri, il cartone animato descrive i problemi quotidiani - straordinariamente simili a quelli della società contemporanea, a conferma che in realtà l'evoluzione sociale è solo apparente - di una famiglia vissuta qualche milione di anni fa. Allo stesso tempo, è una satira forse innocua della nostra società, con i suoi vizi, le sue debolezze e le sue frustrazioni. Aaargh, ma che mi succede? Sto diventando un sociologo di bassa lega: a questo punto non mi resta che darci un taglio e passare a descrivere il gioco vero e proprio, tanto il cartone animato lo conoscete tutti.
Spazio a Fred e alla sua cricca...

LA STORIA

La trama del film è di una semplicità estrema. Il buon Fred ha prestato all'amico Barney la somma di denaro necessaria per adottare Bam-Bam e, per ripagarlo del favore, Barney lo aiuta ad ottenere il posto di vice direttore alla Slate & C., la cava di pietra dove i due lavorano. Ma la promozione dà alla testa al buon Fred, che comincia a scialarsi all'inverosimile, dimenticando amici e buoni principi. Quel che è peggio è che i cattivi del film (il mega-boss della cava, Cliff Vandercave e la sua seducente segretaria, Sharon Stone), decidono di incastrare il nostro (?) eroe, svuotando la cassa dell'azienda e incolpandolo del furto... Ma Fred, insieme al ritrovato amico Barney - licenziato a sua volta - riusciranno a contrastare i piani del malefico duo... E vissero felici e contenti...

IL FILM

The Flintstones, costato oltre 50 milioni di dollari, è stato diretto da Briant ***"Beethoven"*** Levin e co-prodotto da Steven Spielberg. Nel film, il corpulento Fred è interpretato dal grande John ***"Barton Fink"*** Goodman, mentre Rick Moranis è quel tappo di Barney Rubble. Elizabeth Perkins interpreta Wilma, mentre Rosie O'Donnell è Betty. La suocera brontolona di Fred è nientepopodimeno che Elizabeth Taylor, mentre il cattivo di turno, Cliff Vandercave, è - nella realtà - Kyle MacLaclan. Ultima, ma non meno importante, la segretaria di Cliff - sedicente Sharon Stone - è interpretata dalla favolosa Halle Berry. La trama e le battute del film sono state scritte da oltre 30 sceneggiatori (anche se non si direbbe...), tra cui Steven De Souza, il regista di **Street Fighter 2** (vedi servizio su questo stesso numero)...

Cravatta blu e improbabile sacca di pelle di leopardo: Fred non cambia mai!

Voi non ci crederete, ma John Goodman ha lo stesso identico sorriso di Giorgio Baratto... E viceversa...

WILMAAAAAAA!

Il videogioco riprende le fasi finali del film. Nei primitivi panni di Fred dovrete recuperare Bam-Bam e Pebbles dalle grinfie del malefico Cliff. La struttura di gioco non ha molto di originale, anzi è piuttosto primitivo (questa era sottile...): si tratta di un platform a scorrimento orizzontale che tuttavia può vantare una grafica cartoonesca veramente ben fatta e una serie di bonus stage piuttosto interessanti, come una sezione nella quale Fred cercherà di far rimbalzare Pebbles e Bam-Bam sul tetto elastico della sua... er... vettura, per evitare che vengano investiti dagli altri veicoli... Il gioco è fedele al cartone animato/film fino ai minimi dettagli: si parte proprio dalla mitica scivolata sulla schiena del dinosauro mentre Fred urla a squarciagola "Yabba-dabba-doo!"...

WELCOME TO THE JUNGLE

The Flintstones è composto da 7 livelli, ognuno dei quali è suddiviso in ulteriori sezioni. Si parte dalla celebre cava di marmo dove lavora il buon Fred, per passare ad una giungla popolata da Velociraptors (reminiscenza giurassica?). L'avventura prosegue quindi nella cittadina di Bedrock, nelle caverne vulcaniche e nel rifugio di Cliff. Abbiamo chiesto a Mark Rogers, programmatore di **The Flintstones**, quale rapporto lega il film al videogioco (e viceversa) e il buon Mark ha risposto che ***"(il gioco) segue la trama del film parola per parola, ma allo stesso tempo offre molto di più. Per esempio, abbiamo sfruttato le doti di Fred come giocatore di bowling per farne la sua tecnica di attacco più devastante e abbiamo anche ripreso le scene di guida per usarle nel gioco. In più, mentre nel film c'è un solo cattivo (Cliff), nel videogioco dovrete vedervela con una caterva di dinosauri e di altri avversari elettronici".***

CASA PRODUTTRICE
SONY

GENERE
PLATFORM

DATA DI USCITA
NOVEMBRE

GLI AUTORI

Mark Rogers, l'uomo dietro a questo progetto, non è certo un novellino. La carriera videoludica comincia nella prima metà degli anni '80. Ai tempi Mark lavorava sul Commodore 64, realizzando veri e propri capolavori come Thing On A Spring e la saga di Monthy Mole (se la ricorda qualcuno?). Dopo un breve soggiorno a Manchester negli uffici della Ocean, Mark è partito alla volta della California, dove ha programmato - neanche a farlo apposta - il buon Jurassic Park per SNES. The Flintstones è il suo primo - e non ultimo - titolo per Megadrive. Mark sta infatti già lavorando a un progetto segretissimo per Mega 32. Torneremo sull'argomento sul prossimo numero di Mega Console!

SONY VS TAITO

I programmatori della Sony hanno potuto contare sulla collaborazione della UIP, la compagnia che ha prodotto il film. ***"Abbiamo ricevuto una copia delle sceneggiatura secoli fa*** - ha rivelato Mark, con sottile ironia (anche lui, allora è una moda... Ndr) - ***nonché schizzi dei personaggi e dei loro costumi. Tuttavia, la UIP ci ha lasciato un notevole margine d'azione. Sappiamo che ci sono diverse compagnie cinematografiche che vietano la riproduzione elettronica del volto del protagonista del film*** (vedi **Total Recall** per Amiga: la Carolco aveva imposto alla Ocean di utilizzare un altro personaggio al posto di Arnold... Ndr), ***ma noi non abbiamo avuto questo tipo di problemi. Anzi, la UIP ci ha informato costantemente sugli sviluppi del film e ci ha permesso di assistere alle riprese, perché realizzassimo un videogioco che fosse il più aderente possibili alla versione cinematografica..."***. Questo significa che non hanno protestato quando avete realizzato uno sprite identico al buon John Goodman? ***"Assolutamente no. Anzi: non avremmo potuto utilizzare il Fred del cartone animato, perché solo la Taito, che ne possiede i diritti, può farlo."*** Che storia...

ANIMANIACS

Dopo avervi presentato in anteprima assoluta Sparkster e Super Contra: Hard Cops, Mega Console vi propone l'ultima fatica della gaudiosa Konami: Animaniacs. Amanti dei platform games preparatevi a qualcosa di radicale distruttivo!

Animaniacs è il titolo di un cartone animato della Warner che ha riscosso un enorme successo negli States e che presto vedremo anche in Italia. I protagonisti sono tre simpatici dementi (Wakko, Yakko e Dot) che passano il loro tempo a creare panico sui set dei cartoni animati più famosi (praticamente i cartoon che prendono in giro se stessi...), e che per ciò finiscono puntualmente nei guai. Il videogioco riprende direttamente le disavventure del trio e sebbene al momento sia terminato solo al 40%, promette già di diventare uno dei titoli più attesi del 1995. Tra le caratteristiche peculiari di **Animaniacs**, segnaliamo la possibilità di utilizzare contemporaneamente i tre giovani eroi. Dopo aver selezionato il vostro giocatore, gli altri due beoti vi seguiranno ovunque. Ognuno possiede delle caratteristiche differenti: Yakko, lo spilungone del gruppo, è il più adatto a spostare o trasportare oggetti pesanti, mentre Wakko, il mingherlino, può farsi largo a colpi di martellone. Dot, pur essendo una ragazza acqua-e-sapone, incarna lo charme di Betty Boop e di Jessica Rabbit Che cosa vorreste di più? **Fatal Fury 3?** Ma per favore...

Animaniacs non è un platform frenetico alla **Sonic**, ma un gioco che richiede precisione e una certa strategia. A questo proposito, ricorda per certi versi l'ottimo **Lost Vikings** della Virgin: dovrete risolvere semplici enigmi, pianificando le vostre azioni. In più, **Animaniacs** vanta sezioni esilaranti e situazioni completamente demenziali, un po' come in **Zombies**, un grande gioco della Konami ingiustamente passato inosservato...

Attenzione al croccod... al coccrodr... al cocc... SGNAM!

Il nemico finale del primo livello: metà poliziotto e metà BioMassa...

Ehi, ma cosa ci fa un Walker nel film di Indiana Jones?

MEGLIO DEL CARTONE ANIMATO

Il gioco includerà otto livelli suddivisi in innumerevoli sezioni. Ogni schermo è un piccolo mondo a sé stante, o meglio, è come un film in lavorazione. Attualmente sono stati completati i primi due film - er - pardon, livelli. Il primo è intitolato *The Adventures of Dirk Ruggert*, sottotitolato *Bungle in the Jungle*, ed è una parodia di Indiana Jones. Il secondo - che non ha ancora un titolo definitivo - rende omaggio alla trilogia di Guerre Stellari, ed è pertanto ambientato in uno scenario fantascientifico. Ci chiediamo a questo punto quali altri film costituiranno materiali di ispirazione per **Animaniacs**: Alien? Terminator? Jurassic Park? Oppure la trilogia di Kieslowski e i film minimalisti di Hal Hartley? Sì, probabilmente questi ultimi... Non dimenticate che si tratta sempre e comunque di un set cinematografico: non mancherete di incontrare registi furiosi, telecamere, ma soprattutto agenti di sicurezza tutt'altro che entusiasti della vostra intrusione.

CASA PRODUTTRICE
KONAMI
GENERE
PLATFORM
FORMATO
MEGADRIVE
USCITA
GENNAIO '95

Cosa sarà quella palla nera con una B stampata sopra? Una Biglia? Una Boccia? Una Boule dell'acqua calda? Una Banan... BOOOOM!

Come vedete, per superare questo punto i tre beoti dovranno collaborare attivamente fra loro...

Siete stufi dei soliti "eroi da platform", tutti muscolosi, baldanzosi e dannatamente perbene? Allora tenetevi forte perché è in arrivo un personaggio che sembra uscito dritto dritto dai pezzi storici della musica demenziale italiana, come Silos di Elio e le Storie Tese oppure Kakkole degli Skiantos (come dimenticare il refrain "voglio solo scaccolarmi, scaccolarmi, scaccolarmi"?). Stiamo parlando di... Boogerman!

GNACKA GNACKA!!

Di sicuro le produzioni corporee di **Boogerman** sono veramente sbalorditive, ma anche lo schifo non è infinito e così il nostro eroe rischia di rimanere senza... munizioni! In suo aiuto arriva però tutta una serie di simpatici oggettini che potrete trovare lungo il vostro cammino. Prima di tutto potete raccogliere delle grosse e appiccicose caccole (chi sa chi le ha lasciate in giro) oppure ritemprare il vostro debole intestino con delle sostanziose porzioni di piccantissimo chili oppure con le classicissime scodellazze di fagioli, che vi faranno sicuramente saltare in aria! Che dire? Una vera e propria dieta bilanciata!

Quando Boogey viene colpito troppe volte si scioglie come un ghiacciolo ai carciofi lasciato troppo al sole...

Boogerman dà un nuovo significato ai termini "volgare" e "orrido". Le avventure del nostro personaggio si articolano in più di venti livelli in cui dovrà attraversare ambientazioni dai nomi fin troppo espliciti: la Feccia, le Montagne di Muco, le Paludi dei Peti, la Città della Spazzatura... Nonostante il suo gretto modo di essere, **Boogerman** è mosso da nobili ideali: il perfido Booger Meister infatti ha deciso di espandere il suo dominio sul mondo intero e il nostro eroe è deciso a tutto pur di impedirglielo, a costo di lottare fino all'ultima caccola! Il gioco, un classicissimo platform dalle tinte veramente orride, è ormai arrivato alla fine del suo sviluppo e promette di dare uno scossone al sonnolento mondo dei giochi piattaformici. Di sicuro con il suo silos di schifezze corporee non potrà non destare scalpore e... anche qualche attacco di conato. Comunque, tranquilli: sentirete ancora parlare di questo schifo (in senso buono) di gioco nelle nostre Mega-pagine!

PROOOOOT!

Boogerman si muove, nell'orrido dei suoi gesti, in modo veramente fluidissimo. All'attuale stato di sviluppo i personaggi viaggiano a 20 frame al secondo, ma i programmatori pensano di raggiungere i 24 e addirittura i 30 frame al secondo per gli elementi più importanti del gioco. Questo schifosissimo supereroe dovrebbe alla fine essere composto da circa 1.500 frame d'animazione: non male per un "uomo-caccola", vero?

Una fagiolada, è proprio il caso di dirlo, fra Boogerman e un malcapitato nemico...

"Vossignoria potrebbe avere la compiacenza di posare quel sassolino prima che finisca nell'occhio a qualcuno?"... Prooot!

Ooops... Speriamo che i peti diano un po' di spinta propulsiva o il nostro eroe farà una brutta fine...

CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY
GENERE
PLATFORM
FORMATO
MEGADRIVE
USCITA
NOVEMBRE

BUUURP!

Tanto per cambiare, il modo più semplice per sbarazzarsi dei nemici è quello classico, cioè di saltargli in testa. **Boogerman** dispone inoltre di tutta una serie di orridi armamenti per eliminare i nemici (o per lo meno fargli molto schifo). Si parte innanzitutto con la classicissima caccola volante che, dopo aver ben bene appallottolato con le dita, potrete lanciare verso chi vi ostruisce la strada. Inizia poi il festival dei gas corporei: per i confronti a breve distanza potete utilizzare un piccolo, ma sempre raffinatissimo, rutto che sicuramente non lascerà indifferente chi vi sta davanti. Aumentando un po' la potenza potrete raggiungere i livelli del celeberrimo "rutto libero alla Fantozzi", molto utile per liberarvi larghe fasce di strada verso la vittoria. Non dimenticatevi comunque l'arma finale: il peto, raffinata arma batteriologica in grado di risolvere qualsiasi tipo di vostro problema (beh, se avete problemi con le ragazze non è proprio la soluzione migliore...).

Page

La più insopportabile star del cinema americano, Macaulay Culkin, dopo aver perso e riperso aerei a profusione, strimpellato in **Black or White** di Michael Jackson e interpretato la parte del bambinetto psicopatico in **L'innocenza del Diavolo**, sta per prendere parte ad un film, a metà fra il recitato e il cartoon, che dovrebbe rappresentare il titolo di punta della Fox per il periodo natalizio. Ed è proprio del tie-in di questa pellicola, intitolata **Page Master**, che andremo a parlare con i ragazzoni della Probe...

Tanto per cominciare sappiate che Macaulay vestirà i panni di Richard Tyler, un ragazzino senza macchia e senza paura. **Page Master** inizia con il nostro piccolo eroe che sta simpaticamente rincasando quando, per proteggersi da un improvviso temporale, si rifugia in una decrepita biblioteca e lì, scendendo in uno scantinato, si ritrova catapultato in un incredibile mondo di cartoons. Il film dovrebbe essere nei cinema per il periodo natalizio: stessa data d'uscita è prevista per il videogioco.

Presto, fategli il solletico sotto l'ascella!

Via dalla mia strada, zanzara troppo cresciuta!

Ma non l'hanno ancora soppresso Macaulay Caccola?

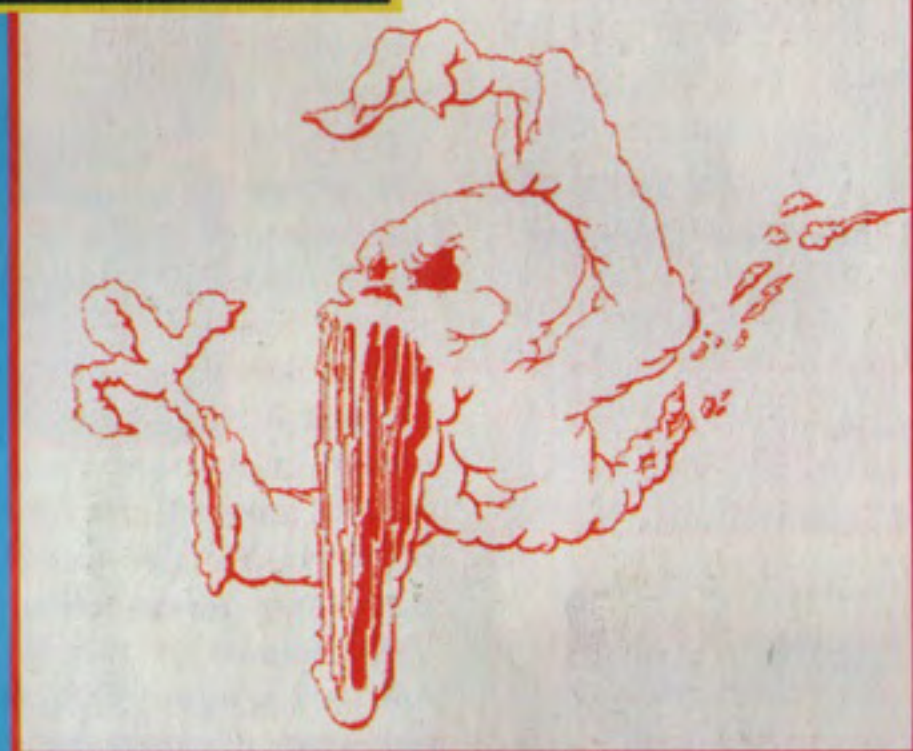
UNA FACCIA DA CARTOONS

La maggior parte del gioco è costituita da un platform (idea veramente fantasiosa), in cui dovrete guidare Macaulay-Richard attraverso improbabili livelli in cui correre, saltare, scivolare e naturalmente distruggere tutto quello che ha l'aria di potervi impensierire. Per movimentare il tutto è stato inserito uno schema 3D in cui il protagonista vola a cavallo di un libro verso la prossima destinazione, con un effetto che non ha nulla da invidiare al Mode 7 dello SNes. Ne parliamo con Tony Beckwith della Probe: "Originariamente **Page Master** doveva essere un platform al 100% e l'idea di questo schema aggiuntivo c'è venuta soltanto durante lo sviluppo, abbiamo pensato che sarebbe stato una cosa simpatica che avrebbe aggiunto varietà al gioco". Il solo gioco che usava una tecnica del genere sul Megadrive era **Lawnmower Man** della Tengen: è stato difficile realizzare le stesse routine? "Per niente, ci siamo limitati a utilizzare gli stessi programmatori..."

Master

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
PLATFORM
FORMATO
MEGADRIVE
USCITA
NOVEMBRE

C'ERA UNA VOLTA

Nel suo avventuroso viaggio Richard si sposta da un libro all'altro, incontrando molti personaggi della letteratura infantile e non. Potrete così incontrare i Lillipuziani del viaggio di Gulliver oppure Dottor Jeckill e Mr Hide (state però attenti a non confondere uno con l'altro perché si incavolano di brutto!). "Gli sprite dei nemici sono identici nei movimenti a quelli del film" continua Tony "Lo sprite di Macaulay invece usa la bellezza di 2.000 frame di animazione e comunque per tutti i personaggi ci siamo basati sui disegni originali che ci ha fornito la Fox". In termini di collaborazione, la Fox è stata veramente generosa nei confronti della Probe: ha concesso ai programmatori tutto il materiale a disposizione e i dieci grafici che hanno curato le animazioni hanno sempre avuto per primi i video del film da visionare. "Sono stati veramente grandi" aggiunge Tony "ci hanno lasciato utilizzare tutti i personaggi del film e ne abbiamo potuti inserire altri nostri: in questo modo il prodotto finale è veramente interessante".

Uno dei primissimi nemici di fine livello...

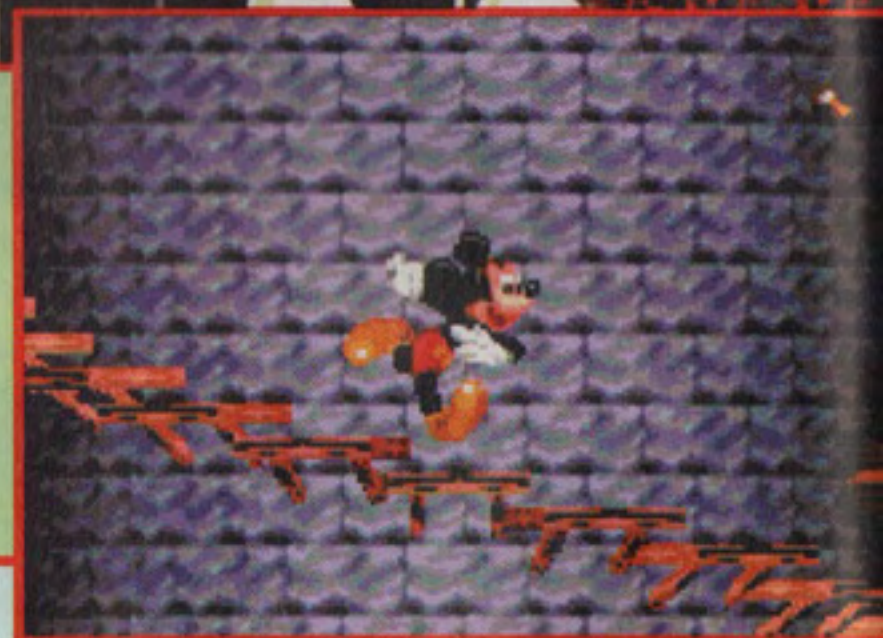
AMICI PER LA PELLE

Nel suo viaggio nel mondo dei cartoni animati Richard dovrà attraversare tre diverse ambientazioni: l'horror, il fantasy e l'avventura. "In ognuno dei diversi schemi Macaulay incontrerà un amico in grado di aiutarlo nella sua avventura" ci spiega Tony "Ad esempio nel primo schema trova un gobbo, chiaramente ispirato a quello di Notre Dame, che ha la mania di piacere a tutti e anche negli altri due schemi non dovrà cavarsela da solo." Per quanto riguarda lo schema di gioco Tony va più sul concreto: "Abbiamo sempre pensato che lo schema migliore per questa conversione fosse il platform e lo abbiamo studiato fin nei minimi particolari e nel suo sviluppo ci siamo sforzati di rimanere il più possibile legati alla trama del film. Abbiamo quindi diviso i tre grandi schemi in 12 sottolivelli sforzandoci di produrre un gioco il più vario possibile".

MICKEY

Certo che il sorcio non li dimostra proprio i suoi sessantasei anni... Tutto merito del Gerovital...

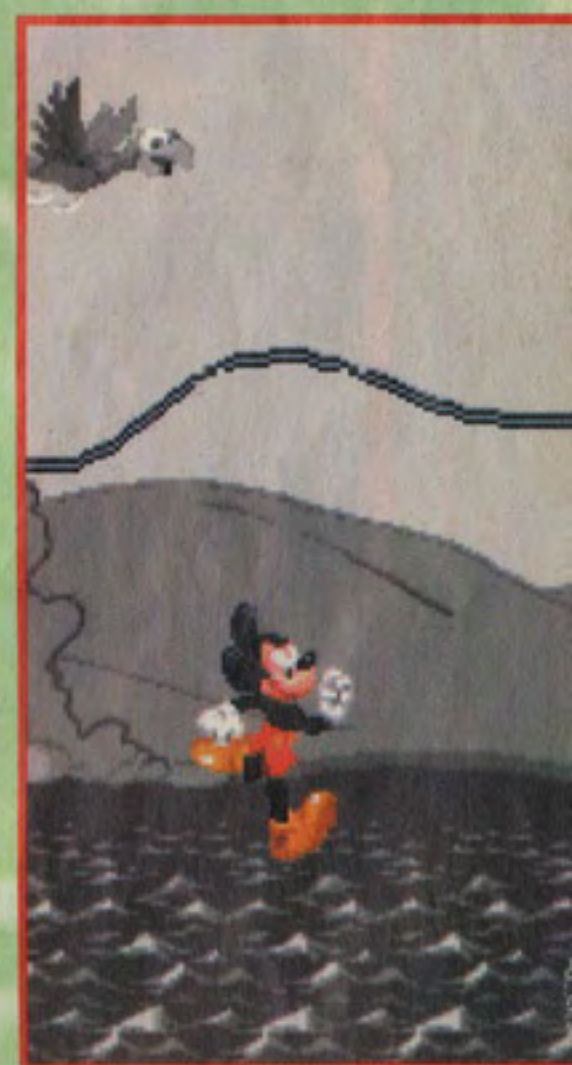
Prima di Sonic The Hedgehog, la vera grande star dei platform games per Megadrive era Topolino. Un personaggio nato dalla fantasia di un certo Walt Disney, quando videogiochi, compact disc e persino la televisione a colori non esistevano ancora ("ai bei tempi", secondo qualcuno...). Ora, grazie alla Sony, il sessantaseienne topastro è tornato in una splendida avventura che Mega Console è lieta di presentarvi in anteprima...

a cura di
Matteo Bittanti

Conosco un uomo con una gamba di legno che si chiama Pietro. Ah, si? E come si chiama l'altra gamba?

Ragni ovunque... Ecco cosa succede a licenziare la signora delle pulizie per risparmiare...

MANIA

Precedentemente intitolato Mickey's 65th Birthday, ribattezzato quindi Mickey Mania, quest'ultimo videogioco della Sony ha quello che serve per lasciare il segno in una categoria - quella dei platform - mai stata così prossima alla saturazione: una grafica strepitosa, un personaggio vincente, una giocabilità fantastica... Dopo averci entusiasmato in giochi come Mickey Mouse: Castle of Illusion e Mickey & Donald: World of Illusion, il roditore più celebre del pianeta è tornato dall'oblio per dimostrare che i porcospini stanno passando di moda... Sarà un caso (hmmm, io dico di no...), ma Mickey Mania non è stato prodotto dalla Sega, bensì dalla Sony Imagesoft, anch'essa in cerca di riscatto dopo le mediocrità colossali delle scorsa stagione (ricordate Cliffhanger e Last Action Hero? Stendiamo un velo pietoso...). Pensateci su e magari tiratene fuori una sceneggiatura per la prossima puntata della Signora in Giallo...

Mickey Mania è un platform game da 16 Mbit, che si ispira direttamente a sei celebri cartoni animati interpretati da Topolino. La scelta non è casuale: ognuno di questi ha rappresentato una tappa fondamentale nell'evoluzione grafica e caratteriale del personaggio creato dal buon Walt. I grafici della Sony, come potete vedere dalle immagini, si sono superati, arrivando primi al traguardo: praticamente hanno reso interattive quelle vecchie pellicole di celluloide che hanno segnato la nostra infanzia. Le animazioni sono state curate fino all'inverosimile: il risultato è qualcosa che ha tutte le carte in regola per settare nuovi standard nel campo dei videogiochi per console. Sega permettendo, of course... Oltre a Topolino, Mickey Mania ci ripropone altri celebri personaggi della Disney, come il fedele cane Pluto o il criminale Pietro Gambadilegno. L'azione di gioco è generalmente frenetica, ma non mancano enigmi e ostacoli che richiedono un certo cerume (o era acume?) per essere superati... In attesa della recensione completa che apparirà sul prossimo numero di Mega Console, diamo un'occhiata da vicino a Mickey Mania...

VIDEOGIOCHI ANIMAT

I livelli di Mickey Mania si ispirano ai più celebri cartoni animati di Topolino e sono introdotti dallo schizzo elettronico di un disegnatore... L'obiettivo in ciascuno di essi è salvare Mickey Mouse prima che venga tostato dal cattivo di turno...
In dettaglio...

STEAMBOAT WILLY (1928)

La primissima pellicola di Mickey Mouse, in bianco e nero, nella quale il nostro eroe fa la spiacevole conoscenza di Pietro Gambadilegno.

La grafica è veramente pregevole... Non so voi, ma io mi farei volentieri un toast...

La prima incarnazione animata di Topolino!

Topolino inseguito da un alce scatenato... La sottiletta fusa sta colando sulla tastiera del Mac...

THE MAD DOCTOR (1933)

Scommettereste su Mickey Mania oppure su Sonic vs Knuckles?

Fa il suo ingresso nei cartoni animati il colore. Topolino dovrà vedersela con fantasmini e pipistrelli giganti, ma troverà anche il tempo per un esilarante gara in go-kart. Memorabile lo scontro finale con lo Scienziato Pazzo...

Brrr... un livello veramente tenebroso! Mi passi la senape?

MOOSE HUNTERS (1937)

Con questo cartone animato si celebra l'introduzione del parlato e della "spalla" Pluto. Graficamente parlando, questo livello è fenomenale...

MICKEY AND THE BEANSTALK (1947)

Questo cartoon lo abbiamo visto tutti, anche controvoglia, tre, quattro mila volte: è la favola della pianta di fagioli che cresce fino a raggiungere le nuvole (idea sfruttata anche dalla Nintendo per le avventure di **Super Mario**). Topolino dovrà vedersela con vespe, ragni e farfallone gigante, fino ad arrivare alla dimora del Gigante...

Mi farei volentieri un bel pezzo di gruviera...

Che stress queste dannate farfalle! Sì, è tutta colpa del

LONESOME GHOSTS (1937)

Topolino e Pluto si ritrovano nella classica casa infestata. Fiumiciattoli putridi che scorrono nei sotterranei, scale a scomparsa e una caterva di fantasmini sono solo alcune delle sorprese di questo livello...

Cosa ci fa un fantasma con la bombetta?

Occhio a non affogare, Mickey! Il pan carré è tutto bruciacchiato...

GLI AUTORI

Mickey Mania è stato programmato interamente dai Travellers Tales, un team ancora relativamente poco conosciuto che ha lavorato in precedenza per Psygnosis e per Sony Imagesoft. Cosa hanno realizzato finora? Beh, direi **Dracula, Shadow of The Beast** (non troppo esaltanti, per essere sinceri) e **Puggsy**. Ma con **Mickey Mania** hanno la possibilità di dimostrare al mondo tutto il loro talento. Abbiamo rivolto qualche domanda a Steve Riding, producer di **MM**, il quale ci ha rivelato che inizialmente il gioco doveva essere lanciato l'anno scorso, in occasione del 65esimo compleanno di Topolino, ma alcuni ritardi ne hanno compromesso l'uscita. Di aspettare altri 5 anni per il 70esimo anniversario del topastro non ne avevano la minima intenzione e così - traaack! - è saltato fuori **Mickey Mania**... Meglio così: senza assilli legati a rigorosi tempi di consegna, il gioco è stato notevolmente implementato rispetto al progetto originario, ideato ai tempi da due ex-game tester della Sony. I due sono attualmente ricercati dalla polizia per spaccio illecito di figurine. Alla domanda: "La supervisione della Disney è stata fastidiosa?", Steve, sorridendo maliziosamente ha replicato che "sebbene all'inizio temessimo che il colosso americano avrebbe interferito fin troppo con la produzione, alla fine il loro aiuto si è rivelato essenziale ai fini della buona riuscita del gioco". Molto diplomatico. Steve ha tuttavia aggiunto che la Disney ha preteso un monitoraggio totale di ogni singolo frame di **MM**! Interrogati a proposito dei precedenti giochi della Disney e sull'influenza che possono aver esercitato su **Mickey Mania**, i Travellers Tales nicchiano, fischiettano e guardano in aria, ma Steve ammette di aver preso qualche spunto da **Aladdin** di David Perry, che considera "un vero capolavoro delle storia dei videogames". Ma prontamente aggiunge che "con **Mickey Mania**, pensiamo di essere arrivati un gradino più in alto. Abbiamo realizzato delle animazioni spettacolari, un parlato favoloso e i migliori fondali mai visti in un gioco per console." Modesto, il ragazzo. Ma dopo aver visto la beta di **MM** non ce la sentiamo proprio di polemizzare...

THE PRINCE AND THE PAUPER (1990)

Ambientato in un castello medioevale pieno di passaggi segreti, trabocchetti e insidie varie, quest'ultimo livello ci porterà diretti fino allo scontro finale con (Di) Pietro Gambadilegno.

Fate attenzione a quei pentoloni ribollenti. La carne di topo bruciata non è particolarmente gustosa... Ma probabilmente è meglio di questo toast...

CASA PRODUTTRICE
SONY

GENERE
PLATFORM

FORMATO
MEGADRIVE

USCITA
NOVEMBRE

EFFETTI SPECIALI

Mickey Mania è un vero e proprio cartone animato interattivo. I coders della Sony hanno applicato molte tecniche proprie del mondo dei cartoons al gioco vero e proprio, ottenendo sorprendenti risultati... Eccovi alcuni esempi:

PROFONDITA'

Osservate questa sequenza: effetti analoghi abbondano in **Mickey Mania** e danno al gioco una sensazione di profondità veramente impressionante, nonostante la bidimensionalità strutturale del gioco... Qualunque cosa voglia dire...

TREDDI'

Che ci crediate o meno, i programmatori di **MM** sono riusciti a simulare effetti di Mode 7 anche sul Megadrive! In questa foto potete vedere un esempio di scrolling tridimensionale... Aaagraaande...

FANTASMI

I fantasmi sono stati realizzati con un sapiente uso delle trasparenze. L'effetto non è del tutto nuovo sul MD, ma non è mai stato applicato così bene come in **Mickey Mania**. Se avete giocato Addams Family per SNES saprete cosa intendo... Non lo avete visto? Beh, non vi siete persi molto, comunque...

ROTAZIONI

Ricordate l'effetto di rotazione in **Castelian** per NES (conversione diretta di **Nebulus** della Hewson per C64)? I programmatori lo hanno ripreso, migliorandone così tanto la fluidità che correrete il rischio di bagnarvi (battuta scontata del 20%)...

CAMBIO DI PROSPETTIVA

All'inizio del secondo livello, entrando nel castello del malefico Mad Doctor, la prospettiva si modifica all'improvviso, come se l'intera azione venisse ripresa da una seconda - fantomatica - cinepresa situata all'interno del palazzo...

Jelly Boy

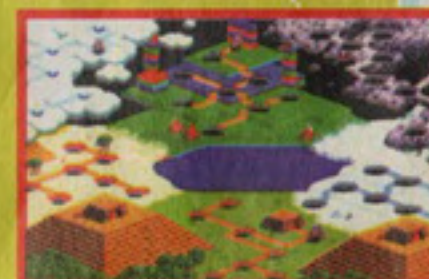
CASA PRODUTTRICE
PROBE

GENERE
PLATFORM

USCITA
DICEMBRE

Cosa succede se un fulmine colpisce un vasetto di gelatine dentro un negozio di dolciumi? E' semplice: nasce Jelly Boy. Così comincia la storia di questo Frankenstein ad alto contenuto zuccherino che ora vuole a tutti costi abbandonare il negozio in cui ha preso vita.

Per far questo deve però accedere a un particolare ascensore e raccogliere sei oggetti, ognuno dei quali nascosto in un livello del gioco, indispensabili per completare la missione. Inutile dirvi che ci troviamo di fronte all'ennesimo platform che punta tutto sulla versatilità del personaggio e sulla fantasia delle diverse situazioni in cui vi verrete a trovare.

A proposito del personaggio principale ne parliamo col suo creatore, Jo Bonar: "Originariamente avevamo studiato 35 forme diverse per Jelly Boy, ma per problemi di memoria abbiamo deciso di ridurne il numero: siamo riusciti però a inserirne ben 27, compresi il sottomarino, lo skateboard e il pogo stick". Ma come fa Jelly ad assumere tutte queste forme? Raccogliendo delle icone, ognuna diversa a seconda della proprietà che dona. Questi poteri non sono però infiniti, ma limitati nel tempo, come ci spiega ancora Jo: "Una volta scaduto il tempo Jelly riacquista la propria forma iniziale. Ci sono però casi in cui lo scadere del tempo rappresenta anche la perdita di una vita. Ad esempio quando ci si trasforma in elicottero si accede al sottogioco sparatutto: se non lo finisce entro il tempo limite si perde una vita". Ritornando a parlare dei livelli, il gioco è diviso in sette schemi (sei per raccogliere gli oggetti necessari alla fuga più uno finale), ognuno col proprio grandioso boss finale. Le ambientazioni sono molto varie e vanno dal paese dei giocattoli alla luna, dal Polo al deserto, al cielo per finire poi negli abissi marini. "Abbiamo cercato di inserire un bel po' di humour in tutto il gioco" continua Jo "così che potrete imbattervi in situazioni non pericolose realmente, ma che creano reazioni veramente divertenti. Non vediamo l'ora di avere altre notizie su Jelly Boy, che è poi la conversione di una serie televisiva inglese, perciò vi rimandiamo a dicembre, data d'uscita di questo interessante platform.

ECCO
TIDES O

Due anni fa, quando la Sega lo ha distribuito, Ecco The Dolphin è riuscito a fare l'impossibile: introdurre uno stile di gioco del tutto nuovo nella ludoteca del Megadrive. In un'epoca dominata da platform e picchiaduro, la sua struttura di gioco, originale e ricca di atmosfera, ha avuto un impatto devastante sui videogiocatori di tutto il mondo. Forte di questo fenomenale successo, la Sega ha finalmente deciso di dare al suo best-seller un seguito. Abbiamo dunque il piacere di presentarvi Ecco II - The Tides Of Time! Whoa! Yippeee! Yeah... Va bene, basta così.

Tanto per cominciare, sappiate che Ecco II non è una semplice versione riveduta e corretta del gioco precedente, ma un vero e proprio sequel, con una nuova trama e moltissime caratteristiche inedite. La nuova cartuccia vanta ben 16 Megabit di memoria, il doppio rispetto alla capacità della precedente. Questo ha permesso alla Novotrade, curatrice della programmazione, di produrre un gioco con tonnellate di varietà in più per quanto concerne grafica e struttura dello stesso. Esempi della più sfarzosa e variata veste grafica di Ecco II sono visibili a occhio nudo su queste pagine (look at the screenshots, please...); quanto al resto, eccovelo nero su bianco. Tanto per cominciare, se il primo gioco era ambientato per lo più nell'oceano, Ecco II porta il buon vecchio delfino fin al di sopra della superficie acquatica e oltre! Inoltre, per questa occasione, il simpatico mammifero ha acquisito la capacità di "morpharsi" a piacimento in altre creature animali per affrontare meglio certe situazioni. Può, ad esempio, trasformarsi in uccello e, come tale, prendere il volo! E se questo ancora non bastasse a farvi andare in sollucchero, Ecco II presenta diverse sequenze in soggettiva tridimensionale (vedi box specifico per i dettagli). Insomma, è una tostata senza precedenti. Su qualsiasi formato. Tre, infatti, sono le versioni finora previste: oltre a quella Megadrive, che trovate qui recensita, potranno sollazzarsi con il secondo episodio del delfino più famoso del mondo, dopo Flipper ovviamente, anche i possessori di Game Gear e Mega-CD. Fra tutte, la più appetibile è indubbiamente la versione su dischetto d'argento: non solo, infatti, vanta incredibili effetti sonori "tridimensionali", ma contiene anche tutto il precedente gioco di Ecco! Ma ora sincronizzate gli orologi e attivate il sonar: ecco che arriva Ecco II (veramente nuova questa battuta...)!

ACQUASTRADA PER IL CIELO

In uno dei livelli, a metà strada, c'è un immenso condotto che si estende dall'oceano fino al cielo. In questa sezione di volo a scorrimento verticale, è necessario mantenere Ecco entro i confini di questi condotti antigravità, altrimenti il delfino cade nel vuoto e muore (immaginate di essere colpiti da un mammifero acquatico piombato dal cielo). Questa sezione è estremamente dura e richiede un calcolo accurato dei tempi d'azione nonché qualche audace salto in diagonale. Oh, quasi dimenticavamo: anche un po' d'aiuto da parte del dio dei delfini!

IL REQUIEM DEL DELFINO

Nella sua avventura precedente, Ecco uccideva i propri nemici mediante la potenza distruttiva del suo canto. In questo seguito, le meraviglie della tecnologia moderna hanno reso il delfino ancora più stonato di prima, per cui la sua voce è più letale che mai. Nel corso del gioco, inoltre, Ecco può acquisire una voce a quattro direzioni capace di liquidare (eheheh... ehm...) qualsiasi cosa si trovi sullo schermo. Roditi il fegato, Pavarotti!

Quello che vedete alle spalle di Ecco è la famosa "waterway to heaven"...

TRE DIMENSIONI PER UN DELFINO UGUALE ECCO II!

La cosa che più di ogni altra rende Ecco II un "must" è la quantità di sequenze in 3D inserite nel gioco. Avete capito bene: in treddi! Basta inforcare i caratteristici occhialini a

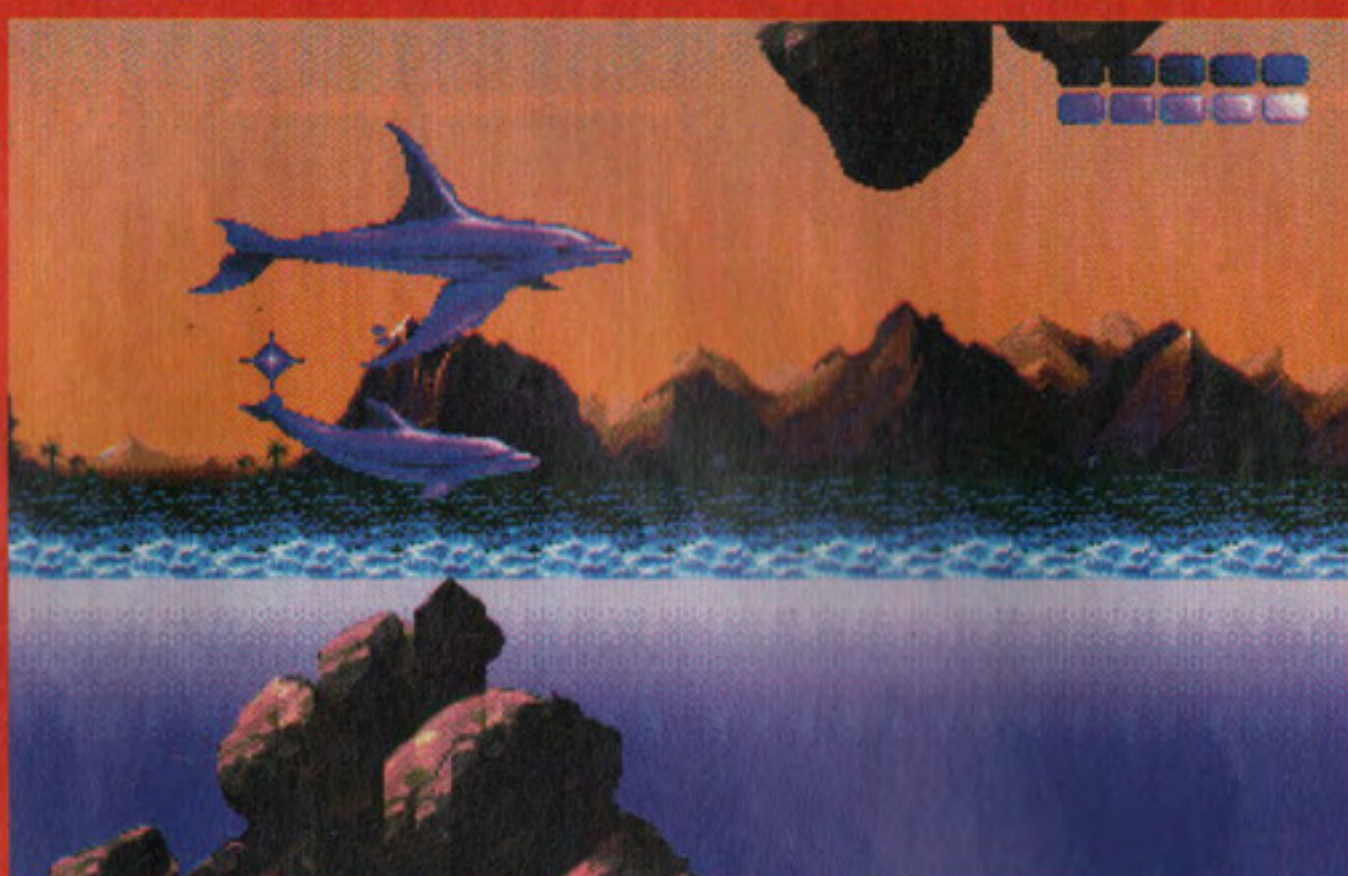
lenti colorate (di norma una rossa, l'altra verde, ma a volte quest'ultima può essere anche azzurra) durante dette sequenze e il mondo acquatico di **Ecco** acquista quella profondità che fa la differenza tra l'assistere a un evento e starci in mezzo... o quasi; i fondali a scorrimento parallattico sono molto più pronunciati e altrettanto, se non di più, lo sono gli elementi in primo piano, delfino compreso. Tutte le sezioni che fanno uso del 3D sono in soggettivo, con Ecco visto di spalle (se di spalle si può parlare nel suo caso). Una di queste vede l'adorabile mammifero seguire un percorso composto da cerchi sospesi nell'aria da varcare a mezzo salto; se riesce a raggiungere le fine del percorso centrando tutti i cerchi, Ecco viene trasportato in un tempo e un luogo diversi.

IN MISSIONE PER POSEIDONE

Come nel primo **Ecco the Dolphin**, per arrivare ai livelli successivi dovrete portare a termine delle missioni differenti di volta in volta. I primi stage non sono problematici (anche se, e lo diciamo in particolare, per i nostri lettori meno esperti, Ecco II è

al di sopra della media dei giochi per quanto riguarda la difficoltà generale), ma più avanti dovrete sudare le fatidiche sette camicie per proseguire. Fra i compiti che vi verranno assegnati ci sarà quello di spostare degli oggetti (ad esempio delle rocce per aprire un passaggio o per chiuderlo), far fuori alcune creature non proprio amichevoli, riunire una serie di cristalli... Sulla carta sembrerebbe una bazzecola, ma quando vi troverete a lottare con squali, correnti contrarie, meduse, terremoti e alieni capirete il perché del proverbio "facile a dirsi, difficile a farsi". Comunque non preoccupatevi: alla fine di ogni livello vi verrà elettata una password così da non dover ricominciare ogni volta da capo! Pratico e indolore.

"Tutto lì?" disse il granchio. "Io riesco a farle anche con il c..."

Ma è il galeone di pirati dei Playmobil!

In alto potete vedere il modello GT 16 valvole di Ecco, con alettoni, spoiler e climatizzatore di serie...

ARRIECCOLO SUL GAME GEAR!

Come avrete capito se avete già letto i commenti, la versione Megadrive di **Ecco II** butta estremamente bene, ma anche la versione per Game Gear, nel suo piccolo, non scherza: basta osservare le foto qui riprodotte per rendersene conto. Forse non vanterà sequenze in 3-D come la sua controparte da 16 Mega, ma sembra ugualmente gradevole a vedersi e, cosa più importante, altrettanto giocabile. Gli interessati possono dunque cominciare a sbavare...

Fate largo, arriva Ecco 2!!!

"Te lo giuro, l'altro giorno ho preso una trota lunga così..."

Porc... Il mio lampadario di Murano spaccato a metà!

COMMENTO

Viva l'Amiga! Ehm, qualcuno si starà chiedendo cosa sto farneticando, ma il tutto è molto semplice: arriva un gruppo di gente giovane e sgamata, che ha la sua bella tonnellata di programmazione sul 68000 dell'Amiga e il capolavoro è fatto! Chissà chi cavolo hanno cercato le software house in tutti questi anni quando cercavano dei programmatori in gamba per devastare di capacità informatiche il mitico 68000: mah! **Ecco 2** è semplicemente un'apoteosi di grafica esaltante (come d'altronde aveva già dimostrato il primo **Ecco** e lo stupendo **Subterrania**) che scorre come Dio comanda ed è fatto da gente che di videogiochi ci capisce decisamente qualcosa: perfetta la curva della difficoltà, ottima la giocabilità e l'atmosfera raggiunge l'Olimpo degli Immortali. D'altronde con una grafica e un sonoro così come si fa a non rimanere incantati? Come dite? Se almeno è un po' diverso dal primo? Beh, magari come struttura di gioco lo ricorda abbastanza da vicino, ma le novità introdotte (trasformazioni in primis) e la rinnovata vastità di gioco offrono abbastanza elementi da consigliarlo anche a chi ha il primo. E non storcete il naso solo perché si tratta di un idilliaco delfino! Non di soli alieni vive il terrestre, e questo è un capolavoro assoluto! Augh, ho detto...

Paolo

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
AZIONE
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Un mito giovanile. Non mi vergogno di nascondere che i tizi della Novotrade, insieme ai Park Place, sono fra i miei programmatori preferiti su Megadrive: mi sembra inutile aggiungere che aspettavo questo **Ecco II** come la manna del cielo... Beh, una volta tanto sono stato accontentato. Ecco II è tutto quello che un videogiocatore navigato può desiderare: è tecnicamente pregevole (la grafica è massiccissima, specie per quanto riguarda i fondali "sub-terraneosi", e il sonoro è atmosferico di bella), è divertente, è avvincente, è originale... Insomma, è una bomba. Se proprio non ci credete, sappiate solo che questo mese è entrato nella Top Tre dei titoli più giocati in redazione (insieme all'immortale **NHL Hockey** e a **MK II**) e la sola mancanza del modo a due giocatori simultanei l'ha tenuto lontano dal primato assoluto. "Insomma, è un gioco perfetto!" urleranno a questo punto tutti i Megadrivisti incalliti con qualche 50mila nel portafoglio sbavando a destra e manca... Er, a dire il vero un paio di pecche, anche se minuscole, le ha anche **Tides of Time**: in alcuni punti (vedi livelli più avanzati) è talmente difficile da diventare frustrante (ma questo è abbastanza ben bilanciato dalle password che consentono di non ricominciare ogni volta da zero), le sezioni 3D non sono proprio la fine del mondo (non che siano numerosissime, ma uno scrolling più gustoso sarebbe stato decisamente meglio) e se vi acchiappate la versione giapponese potrebbe sorgere qualche problemuccio di lingua. Niente di insormontabile, intendiamoci, ma è sempre meglio sapere qual è lo scopo della missione prima di cominciare invece di procedere a tentativi...

Simon

GRAFICA — 94

▲ Fondali superbi e sprite ultrarealistici: difficilmente abbiamo visto di meglio su Megadrive

SONORO — 89

▲ Musiche ed effetti di alta qualità...
▼ ...anche se alla lunga il tutto è un tantiniello ripetitivo

GIOCABILITÀ — 91

▲ Semplicemente fenomenale e se avete presente il primo **Ecco** saprete senz'altro cosa vogliamo dire

LONGEVITÀ — 92

▲ Ancora più ampio, ancora più tosto, ancora più soddisfacente... Prima di finirlo ne passerà di tempo

GLOBALE — 91

È originale, è impegnativo, è divertente, è... **Ecco II**, punto e basta.

TELEFONO
✆ 030/8970849 r.a.
FAX
030/8970854

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

NEW GAME

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 119.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
688 ATTACK SUB	L. 79.000
BUSBY	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COOL SPOT	L. 105.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 59.000
CHIKI BOY	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DUTRUN 2019	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DICK TRACY	L. 79.000
DARWING 4061 (JAP)	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
DUNE II	L. 149.000
ECCO THE DALPHIN 2	L. 126.000
EMPIRE OF STEEL	L. 69.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 129.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS	L. 49.000
EX-RANZA (JAP)	L. 49.000
FATAL FURY	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 109.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
GALAHAD	L. 69.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 99.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 69.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GOLDEN AXE 3	L. 59.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000
HIGH SEAS HAVOC - GENESIS	L. 129.000
HAUNTING	L. 119.000
HELL FIRE	L. 69.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 119.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JOUNGLE BOOK	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 89.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND 3	L. 119.000
JAME - GENESIS	L. 79.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
KOMBAT (JAP)	L. 79.000
LOTUS II	L. 105.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LETHAL ENFORCER	L. 169.000
LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
MIG 29	L. 129.000
MAZIN WARS	L. 79.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MONSTER LEAR	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 99.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
OUTRUNNERS	telefonare
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
PUGGSY	L. 69.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGH ADVENTURES	L. 109.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 119.000
RAMBO III	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SONIC 3	L. 139.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000
SUPER XYDLDE	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SUPER-MAN	L. 99.000
STRIDER	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SKITCHIN	L. 59.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
SUPER HANG ON	L. 49.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER SHINOBY 2	L. 69.000
SUPER STREET FIGHTER	L. 149.000
SUPER TUNDER BLADE (JAP)	L. 79.000
TERMINATOR 2	L. 49.000
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 129.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 49.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
THE SUPER SHINOBI	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
TEASURE LAND (JAP)	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
VJ BOY	L. 79.000
WONDER BOY	L. 49.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
X-MEN	L. 89.000
THE REVENGE OF SHINOB STREET OF RAGE GOLDEN AXE	L. 69.000

Titolo	Prezzo
AGASSI TENNIS	L. 81.000
ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 66.900
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
FOOTBALL	L. 49.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HALLEY WARS	L. 49.000
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
INDY	L. 69.000
JOUNGLE BOOK	L. 76.000
JURASSIC PARK	L. 79.00
LAST ACTION HERO	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 89.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
OLIMPIC GOLD	L. 59.000
PAC-MAN ATTACK	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROAD RASH	L. 79.900
SUPER MAN	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SLIDER	L. 66.900
SONIC 2	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SONIC CHAOS	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 59.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WINTER OLIMPICS	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 89.000

MASTER SISTEM

Titolo	Prezzo
ACTION FIGHTER	L. 59.900
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BACK FUTURE II	L. 59.900
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CHASE HA	L. 49.000
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
G-LOC	L. 49.000
HEROES OF THE LANCE	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
JAMES BOND 007	L. 49.000
JUNGLE BOOK	L. 69.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 49.000
MICROMACHINES	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 49.000
PAC MANIA	L. 49.000
PAPERINO	L. 59.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
RAMPART	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
RITORNO AL FUTURO 3	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 49.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SUPER KICK OFF	L. 49.000
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SMASH TV	L. 49.000
SPEEDBALL 2	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SONIC 2	L. 96.000
STREETS OF RAGE	L. 89.000
STAR WARS	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 69.000
TERMINATOR	L. 49.000
THE NINJA	L. 49.900
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
TOPOLINO	L. 59.000
TRANSBOT	L. 49.000
XENON 2	L. 69.000
WONDER BOY	L. 49.000
ZILLION II	L. 59.900

Titolo	Prezzo
ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

EARTHWORM JIM

La nostra storia inizia nel giardino di una villetta di campagna... Creature di tutte le forme e le dimensioni sbrigano le loro faccende quotidiane, inconsapevoli di essere degli autorevoli membri della catena alimentare. Un corvo sfreccia sopra di essi in cerca di colui che diventerà il suo pranzo. Rovistando fra gli steli d'erba, il volatile adocchia un vermicello tutto solo e con la parola "saporito" tatuata sul posteriore...

Nel frattempo, dall'altra parte della stratosfera, una battaglia infuria. Psy-Crow, cattivone intergalattico di professione, è sulle tracce di un particolare capo di abbigliamento, la Tuta Cibernetica da Guerra, che ignoti hanno rubato dall'armeria di una non meglio identificata altezza reale. Come si chiama quest'ultima? E che ce ne frega, qualcosa di ben più importante sta accadendo proprio in questo momento: l'etere viene attraversato da folgori di plasma sparati dalle navi delle fazioni in lotta e nel disperato tentativo di mettere le mani sul prezioso costume, Psy-Crow vaporizza il velivolo dei ladri. Risultato: la Tuta Cibernetica inizia la sua discesa nell'atmosfera terrestre. Sulla Terra, intanto, il corvo è alle calcagna del suo potenziale spuntino. L'inseguimento volge al termine. Il povero vermicello si rende conto di avere i secondi contati. Un momento, che succede?

Dall'alto, un oggetto bianco entra fragorosamente in vista e quindi si schianta ancor più fragorosamente al suolo. L'inseguimento, tuttavia, è ancora in corso, e il corvo apre il becco pregustando l'ingerimento dell'invertebrato bocconcino. C'è una sola speranza per il verme, quella di gettarsi nell'apertura che intravede fra le zampe dell'incombente uccellaccio. Reagendo alla presenza di una forma di vita al carbonio, il costume si attiva, tramutando il nostro umile vermicello in Jim, Earthworm Jim, Salvatore dell'Universo e ultima creazione di David Perry, riconosciuto maestro del genere piattaformico.

POTENZA DEL VERME

Poche sono le cose che Jim non può fare, con il costume che si ritrova. Tuttavia è l'unione sinergica fra le sue virtù naturali e la tecnologia impiegata nella creazione di detto costume che può assicurare a Jim la vittoria, o perlomeno una lunga sopravvivenza nel gioco. Vediamo in dettaglio i prodotti di questa singolare coalizione fra scienza e natura:

VERMO-FRUSTA

Nei momenti in cui le munizioni scarseggiano, la frusta è sempre una valida alternativa. Al comando opportuno, Jim lascia che il costume prenda il controllo e usi il suo corpo filiforme come una frusta. Questo strumento cade a fagiolo quando c'è da scavalcare voragini o scalare superfici ripide.

FULMINATORE AL PLASMA

Incrocio fra una Uzi e un raggio di particelle, questo gingillo ha in serbo bruttissime sorprese per chi finisce sotto la sua mira. È però fondamentale tenere d'occhio il contatore di munizioni, in quanto l'uso sconsiderato e prolungato dell'arma le fa diminuire rapidamente. Il Fulminatore al Plasma può essere trasformato in un onnipotente raggio mortale mediante la raccolta di una particolare icona.

VERMO-COTTERO

Non c'è da avere paura se Jim precipita da un'altezza elevata: le sue qualità naturali vi permettono di usare la sua testa come una pala di elicottero, assicurandogli un atterraggio morbido.

VERMO-PRESA

Uno splendido esempio dell'armonia che c'è fra verme e macchina è il modo in cui Jim attraversa i ponti di corde. Appeso alla fune sopra di lui, Jim usa la sua testa e una mano della tuta per incedere a mo' di scimmia fino all'altro capo del ponte. La mano residua serve a combattere qualunque insidia celeste o terrestre.

WORM JIM

Ebbene sì, in EJ il nostro Jim dovrà avventurarsi anche sul fondo

Ammazzaò, altro che pesticida ci vuole per questi mega-roditori!

OUCH, MI È FINITO UN ASTEROIDE NEL NASO!

Quando Jim completa un livello, la caccia al perfido Psy-Crow prosegue nella locazione successiva. La corsa nell'iperspazio è potenzialmente pericolosa a causa della cintura di asteroidi che il nostro eroico vermicello e la propria nemesi attraversano. Per proteggersi dagli incombenti pezzi di roccia, Jim può utilizzare, una volta raccolti, gli scudi e i jet-pack distribuiti lungo l'insidioso percorso: se i primi, come è facile intuire, lo rendono invulnerabile ai summenzionati sassolini, i secondi gli rendono più breve la spiacevole traversata. Per aggiungere un pizzico di pericolo alla situazione, se Jim viene preceduto da Psy-Crow nel passaggio al livello successivo, dovrà combatterlo per potervi accedere.

Il mio regno per un paio di ali!!!

COMMENTO

Prima che **Earthworm Jim** arrivasse in redazione, pensavo che mi sarei trovato di fronte all'ennesimo rimaneggiamento di tutta la precedente produzione piattaformica di David Perry (**Aladdin, Jungle Book, Cool Spot** eccetera). Ebbene, sono lietissimo di dire che sono stato costretto a rimangiarmi le parole. Certo, avevo ragione a proposito della grafica (è semplicemente sbalorditiva nonché animata divinamente), ma questa volta la struttura di gioco è all'altezza di ciò che si vede, con livelli fantasiosi e alquanto vasti, comandi a risposta fluida e molta varietà negli stili di gioco (vedi per esempio le sezioni di volo interlivello, il livello subacqueo e i molti diabolici boss da sconfiggere). Tutto il gioco è pieno di umorismo come pure di ottimi effetti sonori ed esaltanti pezzi musicali. Eppoi è impegnativo, anzi a dir la verità in alcuni punti è dannatamente difficile, ma non così frustrante da non voler tornarci sopra ancora e ancora. Sì fratelli, questo gioco è anche intrippante da morire; io non sono stato in grado di staccarmene per i cinque giorni che hanno preceduto la stesura di questo commento, eppure non sono ancora arrivato a metà del gioco. Insomma, cosa altro volete che vi dica? Secondo me è il miglior platform mai esistito, a prescindere dalla macchina per la quale è destinato; un'occhiata di due minuti dovrebbe bastare perché mettiate mano al portafoglio.

PIÙ DURI DEL SENATUR!

Per dare a Jim il dovuto filo da torcere, i programmatori hanno creato un vasto assortimento di personaggi estremamente sgradevoli. Tuttavia, devono aver pensato che un boss di fine-livello non fosse abbastanza, poiché nel gioco hanno schiaffato anche un boss di metà-livello: doppia rottura di scatole! Ma aspettate, non è finita; i torpani in questione non possono essere eliminati semplicemente con una scarica ininterrotta di fuoco al loro indirizzo, vanno colpiti nel loro punto debole, e questo va trovato a forza di tentativi. Cose belle...

A' JIMMY, FACCE RIDERE!

Non c'è mai un momento fiacco quando Jim è sullo schermo. Oltre ai movimenti che compie quando è in azione, nei momenti di sosta prolungata l'indomito vermicello sfoggia di volta in volta tutto un repertorio di gags esilaranti fornitogli dai tipi della Shiny. Lo vedrete per esempio emulare un cantante d'opera oppure spararsi accidentalmente in testa con la propria pistola a raggi. A voi il piacere di scoprire le innumerevoli altre scenette che ha in serbo questo Jim Carrey dei videogames!

Di faccia non sarà un granché, ma sul fisico spero non avrete nulla da ridire...

BANG! CRASH! POW! & CO

Un cartone animato non sarebbe tale se il suo corredo sonoro non comprendesse effetti di esplosione, collisione e altri incidenti del genere. Ebbene, sotto questo aspetto **Earthworm Jim** è perfettamente in regola: le sue imprese piattaformiche sono accompagnate da rumori di ogni genere, nessuno escluso. E se ciò non bastasse ad appagare le esigenze delle vostre orecchie, il buon vecchio Jim produce urla di gioia e di dolore: mitico!

Presto, fate fuori 'sto pupazzo del...

Beh ragà, che ne dite di questa grafica?

I PAPÀ DEL VERME

Per i pochissimi che non lo sapessero, dietro **Earthworm Jim** c'è un team di programmatori che risponde al nome di Shiny Entertainment. Si tratta di un gruppo eterogeneo di persone: alcune inglesi, altre americane. Fra di essi, ci sono i curatori di alcuni celebri titoli fra cui **Aladdin**, **Cool Spot**, **Global Gladiators**, **Alien 3**, **Smash TV** e **Jurassic Park**. **Earthworm Jim** è un gioco che ha delle ottime credenziali, se non altro.

Prima ero un verme e nessuno mi guardava, ma ora con la crema **Sbombazzol**... vogliono tutti farmi a pezzi!

COMMENTO

A' Sonic, fatti da parte: c'è un nuovo sprite in città, e fa sul serio. Grazie a **Earthworm Jim**, i platform per Megadrive non avranno più la reputazione di essere ripetitivi e privi di originalità. Questo gioco è così sbalorditivo che ha suscitato degli "Oooh!" di ammirazione da chiunque lo ha visto durante la sua permanenza in redazione. Ci era stato promesso un cartone animato interattivo e lo abbiamo avuto! Sul serio, **Earthworm Jim** è una pietra miliare nella storia videoludica del Megadrive, dove la qualità delle animazioni e del sonoro è stata portata ai livelli massimi: fare di più sarà molto difficile. Lo sprite di Jim è stato realizzato in maniera egregia: un amalgama perfetto di umorismo e artistry. Lo stesso vale anche per gli altri personaggi del gioco. Inoltre, a differenza di molti dei suoi contemporanei, il gioco della Playmates vanta un settaggio ideale della difficoltà, permettendo l'avanzamento quando lo si è veramente meritato. Insomma, a mia opinione **Earthworm Jim** è uno dei più grandi giochi realizzati per il Megadrive. Per gli altri non c'è più alcuna giustificazione.

Bio Massa

CASA PRODUTTRICE
PLAYMATES
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 94
▲ Si può tranquillamente parlare di poesia in movimento; animazioni sublimi abbinate a sprite e fondali di una bellezza assurda

SONORO 93
▲ Un autentica festa per le orecchie. La musica è magnifica e gli affetti sonori sono del tipo "udire per credere"

GIOCABILITÀ 92
▲ Una sola partita e ve ne innamorerete perdutamente; risponde a ogni vostro comando con una precisione da sogno

LONGEVITÀ 93
▲ Impegnativo a dovere, ma anche molto appagante ogniqualvolta si consegue un risultato positivo
▼ A volte può essere fin troppo difficile

GLOBALE 93
Uno dei platform più belli e giocabili che siano mai stati prodotti per il Megadrive: mano al portafoglio, ragazzi!

SHA

Tanto tempo fa sul Secondo Mondo, in un'altra dimensione, il mago Sett Ra regnava supremo. Insoddisfatto di avere sotto il proprio dominio solo un pianeta, il malefico decise di ampliare il suo potere conquistando la cara vecchia Terra. Così, grazie ad un temibile intruglio genetico, si preparò a distruggere l'impero Egiziano. Purtroppo per lui l'Imperatore Ahmet, per contrattaccare lo scontro con il malvagio Sett Ra, chiese aiuto al suo avo Leotsu che, in un grande combattimento, vinse e costrinse Sett ad una vita solitaria, esiliato da tutti.

Anno 1994. L'umanità ha vissuto senza la minaccia di Sett per molti fertili anni, ma la Bestia è sempre stata in agguato, minacciando i discendenti di Ahmet. Così un giorno Ra è riuscito a rapirne uno, Nezu, e ad aprire, grazie a lui, un varco temporale con la nostra epoca. Contemporaneamente, durante un tour con gli Orlando Magic a Tokyo, Shaq entra incuriosito in un vecchio e disordinato negozio di antiquariato e il proprietario gli spiega la minaccia che incombe sulle future generazioni. Essendo un piccolo grande eroe, Shaq si getta immediatamente in loro aiuto...

DON'T FAKE THE FUNK ON A NASTY DUNK

Durante i combattimenti è possibile insultare il proprio avversario facendolo arrabbiare più o meno come BioMassa quando scopre che è finita la cioccolata. Più l'avversario è inca...volato, più la lotta diventa violenta e irrazionale. Nel modo Fury, i personaggi possiedono molta più velocità e potenza, ma hanno significativamente meno precisione nel centrare l'avversario.

La Bestia mostra al centro degli Orlando perché è diventata l'aiutante di Sett Ra

WHAT'S UP DOC?

In **Shaq Fu**, oltre allo Story Mode, potrete scegliere altri due modi di gioco differenti: Duel o Tournament. Nel primo avrete la possibilità di usare e conoscere a fondo qualsiasi personaggio, mentre nel secondo entrerete nel torneo vero e proprio dove otto personaggi si sfideranno fino a quando ne rimarrà uno solo...

Uè tipo, ciai da accendere?

Aurock sferra un potentissimo "teleport punch" al nostro eroe...

Quel beota del colonnello s'è fatto trapiantare un mitragliatore al posto del braccio: un po' scomodo per lavarsi i denti, no?

Ehi, le donne non si picchiano nemmeno con un fiore?

Shaq, acchiappati 'sto boomerang in fronte!

SHAQ ATTAQ

Certamente non sarà facile per Shaq portare a termine la propria missione. E pensare che doveva solo giocare una partita di beneficenza a Tokyo... Dopo essere uscito dal negozio, Shaquille dovrà attraversare il Secondo Mondo, formato da tre isole suddivise a loro volta in una serie di stage. Dal Tempio alla Miniera, da Wasteland alla Cima di Gargoyle, il nostro paladino dovrà saccare tutti i personaggi del posto prima di accedere al ponte che lo condurrà al livello successivo.

Nezu ingabbia in una prigione d'energia quell'obeso di Aurock

Ma voi lo sapevate che Shaquille ha il 56 di piede???

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

COMMENTO

Un giocatore di basket in un picchiaduro? Naaa... E invece sì, cari miei. La Delphine ha fatto decisamente un ottimo lavoro per quanto riguarda fondali e, soprattutto, sprite, animati divinamente grazie alla tecnica del Rotoscoping (già vista in **Flashback e Another World**) in grado di conferire un senso di "reale" assolutamente strabiliante. Purtroppo, e sottolineo purtroppo, i personaggi sono davvero troppo piccoli rispetto ad altri titoli di questo genere come **SSF2** e **MKII**. Concludendo, possiamo tranquillamente affermare che **Shaq Fu** è un buon titolo che però perde la scommessa in fatto di giocabilità con il rivale **Mortal Kombat II**, imperatore assoluto dei picchiaduro one-o-one.

Damiano

GRAFICA **85**
▲ Animazioni spettacolari e fondali esaltanti...
▼ ... ma gli sprite sono un tantino troppo piccoli

SONORO **83**
▲ Un buon mix di musica techno e motivi orientaleggianti
▼ Effetti sonori insipidi durante i combattimenti

GIOCABILITÀ **79**
▲ Movimenti rapidi e fluidi
▼ I controlli sono penosi e le mosse speciali ci mettono molto tempo per funzionare

LONGEVITÀ **80**
▲ Un discreto compromesso fra beat 'em up e avventura con un fascino che durerà nel tempo
▼ Le mosse speciali sono troppo poche

GLOBALE **79**
L'idea era buona, ma gli sprite piccoli e le gravi lacune del gameplay impediscono a **Shaq Fu** di diventare un classico

COMMENTO

Il notevole sforzo grafico della EA è evidente sin quando si accende il Megadrive: la presentazione e le schermate introduttive sono tutte veramente pulite e i background sono colorati e dettagliati (prego notare che cambia l'intera palette di colori se lo stage è stato affrontato in precedenza). Un gran lavoro è stato ovviamente necessario per la creazione degli sprite, vista la loro qualità, ma è un vero peccato che siano così piccoli. E' comunque evidente che la Delphine ha sacrificato la grandezza a favore di una strabiliante animazione, dato che è molto difficile averli entrambi. Purtroppo la giocabilità è fortemente minata dalla scarsa tecnica di combattimento (è infatti possibile sconfiggere il vostro avversario solamente con la continua pressione del tasto B). A parte i pochi; ma pesanti, difetti sopracitati, **Shaq Fu** rimane un discreto titolo per due giocatori, ma ben lungi dal diventare un classico nel futuro prossimo venturo.

Alex

JIMMY SNO

Chissà perché, quando si pensa al biliardo, vengono sempre in mente locali fumosi, pieni di loschi figuri dallo sguardo truce, abbastanza in là con gli anni, che colpiscono le povere palline con colpi di una forza abominevole. Niente di più falso. Il biliardo è uno sport altamente tecnico, basato su rigide leggi geometriche e fisiche, che richiede grande concentrazione e un'enorme precisione. Ha ormai una grande diffusione fra i giovani e anche i mass media iniziano ad interessarsene, come dimostra il successo del campionato mondiale di Biliardo Pro (specialità cinque birilli) che va regolarmente in onda su Tele +2.

Sfortunatamente ora non vi parleremo di una simulazione di biliardo all'italiana, ma di una specialità inglese ben poco diffusa nelle nostre lande: lo snooker. Tale disciplina si disputa su un tavolo molto ampio dotato di sei buche, su cui trovano posto una serie di palle rosse e colorate. Al vostro turno dovete mandare in buca un palla rossa, che vale un punto, per acquisire il diritto di imbucare una palla colorata, che vale punteggi diversi in base al colore. Le sfere colorate vengono poi rimesse in gioco mentre le rosse no: una volta finite le rosse vengono definitivamente mandate in buca le colorate e la partita ha così conclusione. Il gioco vi consente di giocare contro un vostro amico o contro il computer. Sono presenti quattro livelli di difficoltà e prima di riuscire ad avere la meglio dell'ultimo avversario computerizzato vi ci vorranno ore e ore di duro allenamento.

Made in England? Ahiahaiahiahi...

Non toccate il joypad per un paio di minuti e le palle inizieranno ad animarsi...

E IO GIOCO L'EFFETTO "SCORRERE-A-TENERE"!

Una cosa sia chiara: con **Jimmy White's Snooker** non ci troviamo davanti al solito giochino di biliardo che potete trovare in sala giochi, ma a un vero e proprio simulatore. Nulla infatti è lasciato al caso al momento del tiro: potete dare effetti a destra o a sinistra, far scorrere la vostra palla o farla arrestare dopo aver colpito la palla bersaglio oppure, ma solo dopo moltisssssimo allenamento, impennare la stecca ed esibirvi in spettacolari tiri a parabola. Tutto questo non è solo utile per il gioco in sé stesso, ma anche per farvi capire come si comportano realmente le palle se un giorno vorrete cimentarvi su biliardi veri.

COMMENTO

Mah... Io di biliardo non ci capisco molto (avrò fatto sì e no due partite in tutta la mia vita), ma di videogiochi credo di intendermene e vi posso quindi assicurare che **Jimmy White's Snooker** è veramente un gran bel titolo. La qualità della grafica è sufficiente a capire la cura usata per produrre questa cartuccia. Per i neofiti come me l'inizio è piuttosto traumatico e muoversi nelle numerose opzioni di gioco è cosa piuttosto complessa, ma con un po' di buona volontà si riesce a impossessarsi dei fondamentali di questo gioco e a combinare qualcosa di buono. In definitiva un gioco molto divertente sia giocato contro un amico che contro il computer, anche se, bisogna ammetterlo, gli ultimi livelli sono veramente impossibili e bisogna essere degli emuli di Zito e Mannone per riuscire a vincere anche solo una fortunosa partita.

Bio Massa

WHITE'S SNOOKER

MA... SONO POLIGONI!

Proprio come nelle precedenti trasposizioni su home computer, la versione Megadrive di **Snooker** sfrutta grafica poligonale, sorprendentemente ben realizzata anche sulla console Sega. Questa tecnica consente una visione globale del gioco poiché potrete sbizzarrirvi a studiare il tavolo da diverse posizioni prima di effettuare il tiro oppure seguire la traiettoria del tiro con la soggettiva dalla vostra palla. Le rotazioni, pur se non velocissime, sono molto fluide e di ottimo livello, e rendono questo gioco, piuttosto scarno agli occhi dei neofiti, altamente spettacolare.

COMMENTO

Ragazzi, che gioco! Non ho mai visto una grafica poligonale di questo livello sul Megadrive (vabbè, **Virtua Racing** è un caso a parte): il tavolo è pressoché perfetto nelle rotazioni e nell'effetto 3D delle palle. Il gioco poi è ottimamente strutturato e in qualsiasi momento si ha il perfetto controllo di tutto quello che può accadere durante la partita: effetti, controeffetti, colpi in parabola... Nulla è stato tralasciato, neppure l'immancabile gessetto per la stecca, anche se dubito sortisca effetti reali al momento del tiro (prova a fare 14 colpi con l'effetto di fila e vedrai che steccata anche su MD... - NdSimon). Non ci troviamo davanti ad un gioco facile, ma a una simulazione dietro la quale dovrete passare molto tempo prima di poter combinare qualcosa di veramente buono. Per gli amanti del biliardo questo gioco è sicuramente un MUST, anche se purtroppo si tratta dello snooker inglese e non del benamato cinque birilli all'italiana che possiamo ammirare in TV mensilmente...

Puck

LA PARTITA SI FA NOIOSA?

Siete lenti a tirare e fra un colpo e l'altro passano, più o meno, cinque minuti? Peggio per voi, anzi, non solo per voi, ma anche per le povere palle, lì da sole in attesa di essere colpite. Il buon vecchio Archer Maclean, programmatore di tutte le versioni di **Snooker**, ha pensato anche a questo e le ha dotate di vita propria: non stupitevi quindi se vedrete una palla terrorizzata appena prima di essere colpita o se le sue compagne sorrideranno per lo scampato pericolo, né tantomeno se, in una lunga pausa di gioco, uno sciame di moschini infesterà il vostro schermo!

Ed ecco un tiro che BioMassa è riuscito incredibilmente a sbagliare (non è uno scherzo)...

Giro-girotondo...

TRICK SHOT

Se riuscite a mandarle tutte in buca con un tiro solo potreste anche vincere all'ultimo livello di Jimmy Snooker...

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 90
▲ Ottimo utilizzo dei poligoni con movimenti molto fluidi e nitidi

SONORO 81
▲ Effetti carini, anche se un po' limitati in quantità

GIOCABILITÀ 93
▲ Non è certo il gioco che capirete alla prima partita...
▼ ...ma una volta presa dimestichezza vi divertirete ad eseguire colpi sempre più spettacolari

LONGEVITÀ 89
▲ Quattro livelli di difficoltà non sono pochi come potrebbe sembrare
▼ L'ultimo livello è veramente impossibile

GLOBALE 90
Una simulazione di biliardo in piena regola. Se siete dei patiti del panno verde (con o senza buche) non potete lasciarvi sfuggire assolutamente questo gioco

Le palle avanzano. Come se non bastassero tutte quelle che abbiamo dovuto sopportare per le simulazioni calcistiche piovute in questo periodo, ora qualche genialoide ha scoperto che sono ideali anche per rappresentare delle figure umane. Ciò che ne scaturisce è questo originalissimo e interessantissimo picchiaduro che vi vedrà impegnati all'interno di un'arena fantascientifica, in una serie di battaglie mozzafiato. In definitiva ci sono sedici concorrenti, ognuno con le proprie animazioni e mosse speciali, e voi dovrete aver ragione di tutti i vostri avversari per potervi aggiudicare la vittoria finale. Al vincitore di ogni match è consentito rivedere tutto l'incontro durante uno spettacolare replay, che potrete personalizzare. Durante la visione potrete infatti regolare il tutto variando a piacimento l'angolazione dell'inquadratura e variando la velocità di scorrimento. Sempre mentre vi godete il replay, il computer vi delizierà con alcune schermate d'intrattenimento in occasione dei colpi speciali. Tanto per fare un esempio, se Kronk compie il suo Baseball Bash vi verrà mostrata l'immagine di uno stadio, mentre quando Divine esegue il suo brutale Bottom Spank appare una bocca che urla. Che palle...

COMMENTO

Ballz è magnifico. Un'idea innovativa nel mondo, ormai affollatissimo, dei beat 'em up, realizzata per giunta anche in modo impeccabile! C'è poco da fare: con la grafica convenzionale non si potranno mai ottenere delle animazioni mozzafiato come queste. La maggior parte delle mosse sono ingegnose e spettacolari, e i vari Bottom Spank e Tree Swinging non fanno affatto rimpiangere gli Ha-doo-ken o i Pugni del Drago. Penso che i giocatori meno esperti rimarranno un po' storditi da questo gioco, abituati come sono ai combattimenti "colpisci e spera", ma una volta imparati a conoscere i personaggi la situazione migliora di molto. Il gioco è molto veloce, ma altamente tecnico e tutta la bellezza dei combattimenti si può percepire solo nei replay. In attesa che **Virtua Fighter** approdi sugli schermi casalinghi, **Ballz** dovrebbe essere il titolo più tecnico e dotato delle animazioni più simili a quelle del coin-op di casa Sega.

Puck

ATMO-SFERA

Una delle caratteristiche peculiari di Ballz è da ricercarsi nell'area di gioco, che si estende nelle tre dimensioni. In definitiva il pad viene usato anche per spostarsi circolarmente sul campo di gioco, mentre il computer sceglie sempre la miglior angolazione con cui riprendere l'incontro. I combattenti, come avrete notato, sono composti da una dozzina di sfere di diverse dimensioni, strutturate e animate in modo singolare per consentire di caratterizzare ogni lottatore. L'effetto di profondità è assicurato grazie ad alcuni effetti di zoom delle sfere che variano le loro dimensioni in relazione alla distanza dal punto di inquadratura.

COMMENTO

È incredibile. **Ballz** è quanto di più simile a **Virtua Fighter** si possa ottenere, attualmente, da un Megadrive. Il picchiaduro poligonale della Sega ha occupato buona parte del mio tempo libero di recente e devo dire che **Ballz** offre la stessa azione frenetica e le stesse animazioni iperrealistiche e mozzafiato. Questo gioco però, oltre a essere dannatamente realistico, resta comunque (e questa è la cosa più importante) altamente divertente. Le sfere sono un'idea davvero geniale e creano un effetto 3D veramente convincente. Il sistema di replay è poi la ciliegina sulla torta e vi permette di godervi fino in fondo i match. L'unico dubbio rimane sul fatto che i colpi non siano realmente portati a compimento in alcuni casi, ma questi sono soltanto dettagli in un gioco veramente interessante. Bella lì, Accolade!

Alex

CASA PRODUTTRICE
ACCOLADE

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

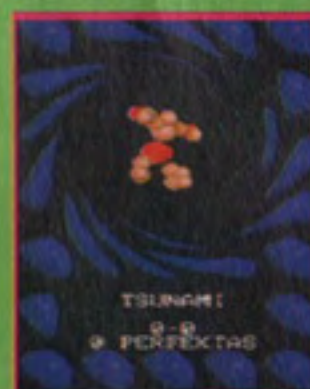
NUMERO GIOCATORI
1/2

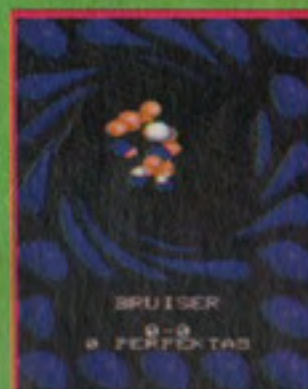
SFER-SONAGGI

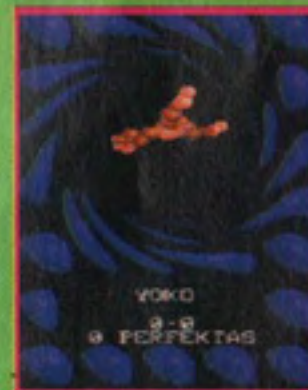
Dei sedici combattenti originali solo otto sono selezionabili da uno dei due giocatori: i restanti otto sono confinati al ruolo di cattivoni computerizzati (un po' come accadeva nell'originale Street Fighter II). Ogni guerriero ha dalle otto alle dieci mosse; eccovi una piccola carrellata sui vari personaggi e su quello che sono in grado di fare...

KRONK
Cavernicolo o atleta? La mazza che porta sempre in mano lo rende assai pericolo anche da distanza non ravvicinata.
Mosse Speciali: Baseball Bash, Tee Shot

TURBO
Qui le palle si muovono veloci, e molto! L'agilità è il suo forte, abbinata anche a due pugni grossi come cocomeri e dalla potenza devastante.
Mosse Speciali: Bicycle Kick, Cyclone Breath

BOOMER
Il clown della compagnia: vi assicuriamo però che i suoi colpi, anche se buffissimi, una volta a segno non fanno affatto ridere.
Mosse Speciali: Comedy Kick, Propeller Drop

TSUNAMI
Qui le sfere prendono le sembianze di un lottatore di sumo, con una grossa andatura trasandata e un fisico da peso massimo.
Mosse Speciali: Pin & Punch, Hammer Throw

CRUSHER
Il più muscoloso di questi sferici personaggi: deve però stare attento al piccolo corno che ha sulla testa.
Mosse Speciali: Head Kicking, Goring Move

BRUISER
Un vero pallone gonfiato senza un briciolo di intelligenza, ma con muscoli che fanno provincia. E' piuttosto lento, quindi non statégli troppo vicino!
Mosse Speciali: Tornado, Headlock

DIVINE
L'unico personaggio femminile del gioco o semplicemente un uomo con dei mostruosi pettorali? Ai posteri l'ardua sentenza. Senza grandi mosse, ma comunque un osso duro da mandare al tappeto.
Mosse Speciali: Bottom Spank, Lift & Drop

YOKO
Finiamo la carrellata con questo strano personaggio, apparentemente insulso ma in grado di estrarre i propri assi dalla manica quando meno ve lo aspettate.
Mosse Speciali: Screwdriver, Bongo Drums

GRAFICA 86
▲ Un ottimo 3D con efficaci effetti zoom
▼ Fondali un tantino scarni

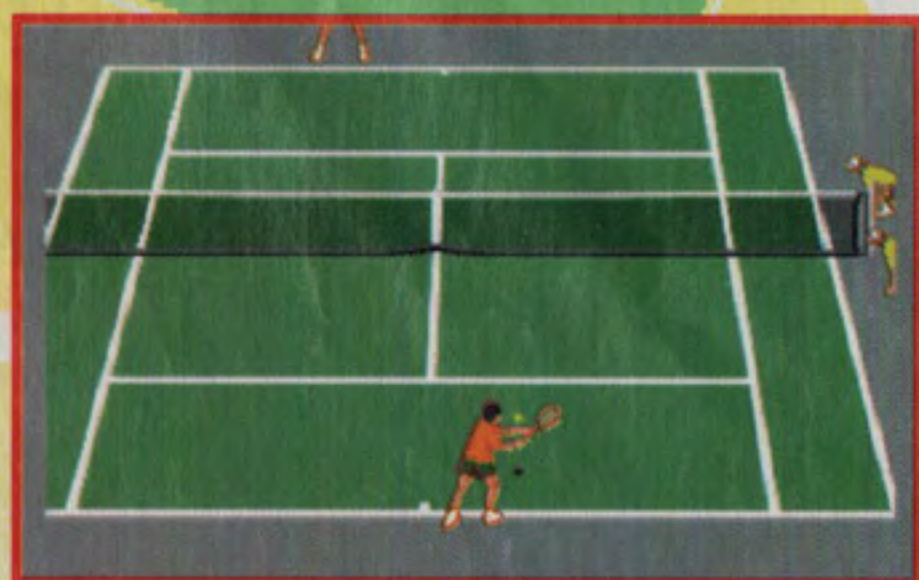
SONORO 87
▲ Gli effetti sonori ricalcano perfettamente le azioni di gioco rendendo ancora più realistico l'effetto del combattimento

GIOCABILITÀ 92
▲ Molto veloce con un impatto visivo davvero soddisfacente
▼ A volte non c'è contatto vero e proprio fra i combattenti

LONGEVITÀ 89
▲ Il modo a due giocatori è la vera chicca del gioco: veramente da sballo
▼ Giocato in singolo non è così impegnativo come altri giochi del genere

GLOBALE 91
Innovativo e realizzato in modo veramente fantastico. Finalmente qualcosa di nuovo nel campo dei picchiaduro

IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS

Quei miti della Electronic Arts sfornano giochi sportivi a ritmi veramente impressionanti e ancora più impressionante è il fatto che il loro livello sia per la maggior parte altissimo (come dimenticare l'immortale **NHL Hockey** o il giocabilissimo **John Madden Football**?). Stavolta hanno deciso di abbandonare i giochi di squadra e di dedicarsi ad uno sport individuale: il tennis. In **IMG International Tour Tennis** potrete infatti scegliere il vostro personaggio fra i 32 presenti e partecipare ai 15 tornei in calendario. Giocatori e tornei, due argomenti da affrontare in modo dettagliato: fra i tennisti che potrete scegliere ci sono miti del passato, come Borg, e molti altri giocatori contemporanei, ma non grandi campioni, se escludiamo forse il solo Leconte (probabilmente i diritti sui nomi hanno costretto la EA a questa scelta forzata). I magnifici 32 sono comunque sistemati in un'ipotetica classifica di merito, che viene però sconfessata sul campo in quanto i giocatori sulla carta più abbordabili sono molto più ostici di altri meglio piazzati di loro. I tornei sono, come già accennato, 15 e comprendono tutti i tipi di fondo (cemento, sintetico, terra e erba) e situazione(indoor o outdoor). Tutti i fattori influenzano in maniera tutt'altro che secondaria la traiettoria della pallina e il suo rimbalzo. I colpi a vostra disposizione variano ovviamente in base alla posizione di campo da voi occupata (sotto rete userete la volée e a fondo campo no) e alla pressione, prolungata o meno, del pulsante del joypad. Potrete così effettuare dritti, rovesci, colpi carichi di effetto oppure pallonetti beffardi. Siete pronti a emulare le gesta, agonistiche e non, di Andreone Gaudenzi, come quando al Roland Garros è salito sulla sedia dell'arbitro mentre questo era in bagno?

COMMENTO

Il problema di **IMG Tennis** è il clima di mediocrità generale che aleggia per tutto il gioco. Non si può dire che in questa simulazione manchi qualcosa, ma neppure che sia realizzata in maniera perfetta. Iniziamo la galleria delle pecche con il sistema di controllo, lento e che difficilmente esegue quello che vorreste. C'è poi la bravura dei vostri avversari, generalmente bassa, che non rispetta la presunta scala di valori rappresentata dalla classifica. Vengono poi tante piccole mancanze, come quella delle giocatrici femminili o di qualche nome di richiamo in più, ma sono inezie rispetto a quanto elencato prima. La situazione migliora decisamente se si gioca in quattro, ma è da tenere presente che bisogna possedere l'adattatore, mentre nel caso di **Pete Sampras Tennis** è incluso nella cartuccia. Cosa ci combini, EA???

Puck

CASA PRODUTTRICE: ELECTRONIC ARTS

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1/4

GRAFICA 69
▲ I giocatori sono ben fatti e tutta la veste grafica generale è realizzata con cura
▼ Le animazioni lasciano spesso a desiderare

SONORO 67
▲ Gli effetti sonori della pallina sono veramente belli, così come la musica nello schermo dei titoli
▼ Il resto degli effetti è piuttosto incolore

GIOCABILITÀ 64
▲ È tutta questione di riflessi e di prender la mano con i controlli
▼ Il gioco in sé stesso è poco spettacolare e per niente divertente

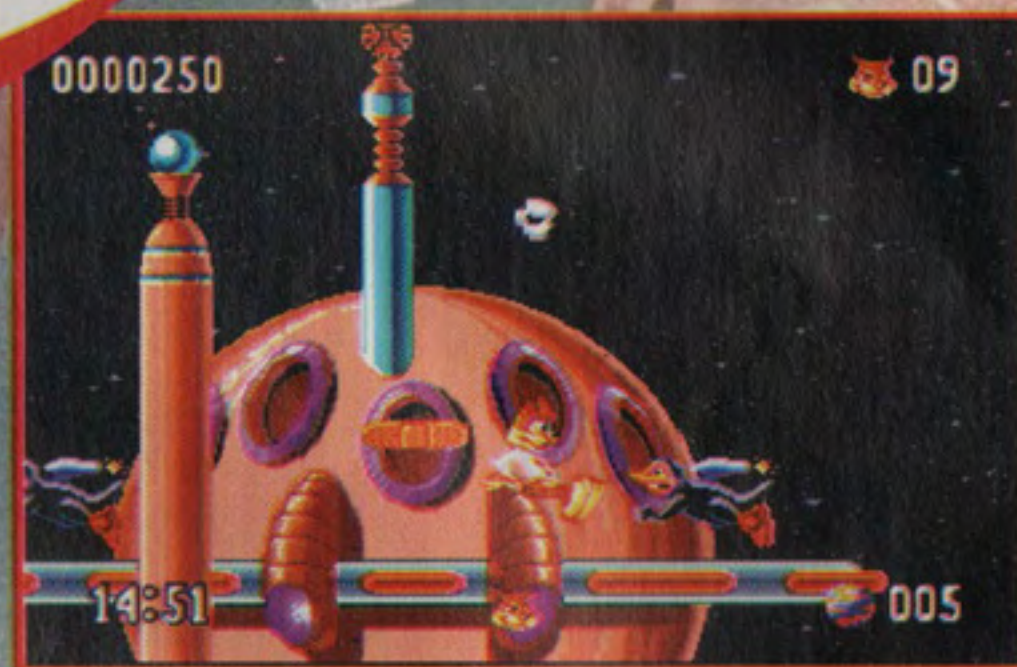
LONGEVITÀ 57
▲ Lo schema di gioco è piuttosto complesso e c'è ancora l'opzione per quattro giocatori
▼ Non vi ci divertirete per molto tempo

GLOBALE 62
I problemi di controllo e di giocabilità compromettono la valutazione di un gioco da cui ci aspettavamo sicuramente di più

BUB

Aprile 2035, sto lavorando per la rivista "Variety". Il mio compito è quello di intervistare Bubsy Bobcat, leggendario protagonista di videogiochi nell'ultimo decennio del ventesimo secolo. Lo sto aspettando dietro le quinte poiché il pubblico gli ha chiesto un altro bis. Eccolo che arriva, mi sorride: "Vieni nel mio camerino, saremo più comodi per parlare...". Mentre si rilassa con un bicchierino, ascolta le mie domande sugli albori della sua carriera di star di videogiochi... "Aaah... Sono lieto che tu mi chieda tutto ciò. Ricordo i primi giochi con tanto affetto. Ho fatto il mio debutto con l'Accolade nel lontano 1993, con **Claws Encounter of the Furred Kind.** Era molto divertente, e ha avuto successo anche grazie alla popolarità dei platform-action fra la gioventù dell'epoca. Fui molto contento del ruolo che mi fu assegnato, ma alcuni dicevano che correvo troppo veloce e che sconfiggevo i nemici troppo facilmente. Penso che quei problemi vennero risolti con il seguito di quell'avventura: **Bubsy II in the Amazatorium.** Ovviamente ero di nuovo il protagonista, ma questa volta il gioco era ambientato in una favolosa costruzione chiamata appunto Amazatorium. Era divisa in tre piani, ciascuno stracolmo di orribili nemici e di trabocchetti molto difficili da oltrepassare. A questo punto sentiamo bussare alla porta del camerino: è Mr Martin-Cruz, fedele agente di Bubsy che lo invita a salire di nuovo sul palco. Il nostro eroe sospira stancamente e alzandosi mi dice "Adieu!".

AMMAZZAO', CHE AMAZATORIUM!

La meravigliosa architettura del Dr V. Reality, l'Amazatorium, è stata presa d'assalto dal terrorista Oinker P. Hamm che ha trasformato i tre piani in una trappola mortale. La sola speranza sta nel mite inserviente: Bubsy Bobcat. I tre piani della costruzione sono divisi in due ali, est e ovest. Ogni ala ha una serie di cinque stanze, arredate distintamente nello stile dei cinque temi dell'Amazatorium. Facendo un rapido calcolo aritmetico, sei ali per cinque stanze fanno un totale di trenta livelli, così divisi...

MUSICALE

Fra note vagabonde e brani dorati, il nostro eroe dovrà vedersela con tamburi e affini, e qualche bizzarro strumento musicale. Il tutto in una festosa cornice musicale.

EGIZIANO

Possiamo anche chiamarlo "Piramide della Paura": Bubsy dovrà affrontare maledetti geroglifici che prendono vita, corsi d'acqua sotterranei e le fiamme delle torce di papiro.

SPAZIALE

Bubsy arriva là, dove nessuno è mai arrivato prima. Sarà perché il posto è pieno di scagnozzi di Oinker e di barriere elettriche. Nel livello sono presenti alcune azzeccate sezioni blastatutto a scrolling orizzontale.

SMOKE UNDER THE WATER

Bubsy II, come il suo predecessore, ha un sacco di passaggi segreti che conducono in uno dei tre sottogiochi:

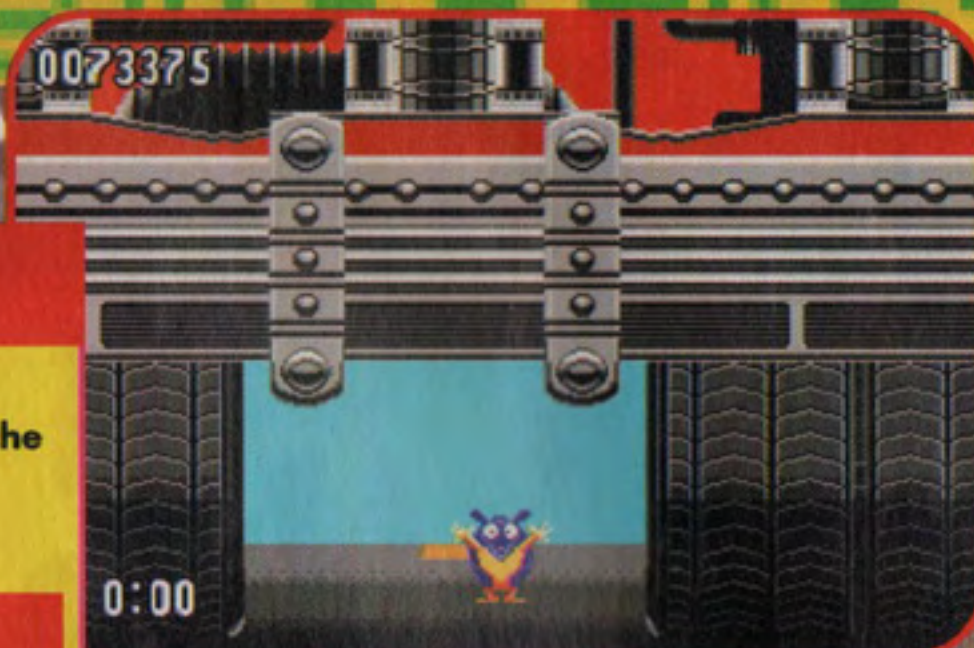
FROGAPULT

E' ambientato in uno stagno dove dovrete colpire gli sfortunati anfibi non appena vi capita l'occasione.

ARMADILLO DROP

Si svolge all'interno del sistema di raffreddamento del motore di un'astronave e vede protagonista un armadillo terrorizzato. Troppo strano per descriverlo adeguatamente con le sole parole.

LIQUID LUNACY

Un platform subacqueo ove dovrete stare attenti ai vortici d'acqua, senza dimenticarvi di raccogliere le bolle bonus.

L'ARSENALE

In questo seguito la nostra star ha la possibilità di utilizzare alcune armi particolari come, ad esempio, la "Nerf Ballzooka", una palla di pelo mooolto efficace. Oppure può ricorrere a un "buco portatile" (Roger Rabbit style), per uscire dal livello in cui si trova.

MEDIEVALE

C'era una volta...Così Bubsy si fionda negli speroni di un cavaliere errante e inizia a esplorare enormi castelli e piacevoli boschi: il tutto ovviamente ambientato in uno splendido paesaggio medioevale.

COMMENTO

Il primo **Bubsy** era uno dei giochi più frustranti che si potessero trovare su MD. Sebbene la caratteristica fondamentale fosse la velocità, il gioco non ti lasciava fare un passo senza crepare e le morti accidentali erano all'ordine del giorno. Ora il seguito ha cancellato questi difetti nella giocabilità e soprattutto è molto più coinvolgente del suo predecessore. "Cospicuo" è il termine che meglio descrive i trenta e passa livelli, i tre sottogiochi e l'opzione a due giocatori. E' molto vario graficamente e gli stage sono molto più grandi di quelli di **Sonic 3**, anche se a volte penso che la quantità abbia preso il sopravvento sulla qualità. Comunque sia, c'è sempre qualcosa di nuovo in ogni livello, pronto a sorprendervi. **Bubsy II** non è il miglior gioco di sempre, sia chiaro, ma se vi è piaciuto l'originale non resterete affatto delusi da questo seguito.

Alex

AEREO

Questo livello è un bel po' distante dal resto del gioco (a circa diecimila metri di altitudine...). I seguaci di Oinker prendono il volo con le loro magnifiche macchine volanti: pedalò, dirigibili e biplani. Fortunatamente Bubsy è armato con cannoni frontali e bombe.

CASA PRODUTTRICE	ACCOLADE
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1/2

COMMENTO

C'è gente che denigra i platform-games perché ritiene che siano troppo simili fra loro nel contenuto e nell'azione (certamente è il caso di quasi tutti i giochi attuali). Ora **Bubsy II** ha un netto vantaggio sul resto dei concorrenti e questo vantaggio si chiama divertimento. Sicuramente ha dei difetti (alcuni davvero irritanti come lo scrolling che si ferma all'improvviso dopo un veloce scatto oppure le morti premature per via di alcuni tratti particolarmente difficili), ma la caratterizzazione è talmente piacevole che questi difetti vengono presto ignorati. **Bubsy II** è tutto quello che un platform dovrebbe essere: i livelli sono immensi e pieni zeppi di bonus, mentre i cattivi non sono molto difficili da sconfiggere. La presentazione dei livelli è fatta molto bene, mentre ho avuto problemi nell'opzione per ascoltare i brani musicali. In conclusione, se siete in cerca di un platform, potete andare abbastanza tranquilli con **Bubsy II**.

GRAFICA 83
▲ I fondali sono originali, specie nello stage Medievale e in quello Musicale
▼ Gli sprite sono mediocri e il "color clash" non si vedeva dai tempi dello Spectrum

SONORO 74
▲ Bubsy parla molto, buoni gli effetti sonori
▼ Il sistema sperimentale per cambiare le musiche non è molto efficace

GIOCABILITÀ 86
▲ Fluido, veloce e facile da addomesticare
▼ Non mette certo a dura prova il vostro cervello...

LONGEVITÀ 80
▲ Un mare di livelli e sottogiochi assicurano un'adeguata longevità
▼ Troppe vite extra e crediti di quelli necessari

GLOBALE 84
Un buon seguito pieno di caratteristiche divertenti, particolarmente consigliato dagli appassionati del genere

ZE TOLE

Trama in brevis: siete a capo di un commando di forze speciali e alcuni terroristi hanno invaso il vostro avamposto. Basta questo affronto per incominciare un giga-massacro, non trovate? E infatti eccovi pronti con tanto di fucili, granate e aggeggilli vari, ad accogliere il nemico con un cordiale benvenuto...

A quelli dell'Accolade è venuta proprio un'idea meravigliosa: realizzare un clone di Doom su Megadrive. Così facendo, hanno realizzato un gioco con una buona dose di spettacolarità e un'invidiabile atmosfera grazie alla visuale in soggettiva e alla grande quantità di texture mapping. Il gameplay comunque non è niente di innovativo: infatti non dovrete far altro che maciullare tutto ciò che si muove, raccattare le munizioni e le armi da terra, e ricominciare a sparare sino a quando non trovate l'ascensore che porta al livello successivo.

Il tutto con la più assoluta libertà di movimento e la possibilità di scorrazzare a piacimento per una quarantina di livelli. La longevità di **Zero Tolerance** è quindi assicurata, anche se a dire il vero questo titolo è l'unico del suo genere disponibile per il 16bit Sega...

L'ANELLO MANCANTE

Seguendo l'esempio di **Doom**, anche **Zero Tolerance** incorpora un'opzione che permette a due persone di giocare contemporaneamente, e senza split-screen! Quei miti della Accolade hanno infatti sviluppato un cavo che connette due MD tramite le entrate del secondo joypad! Ganzo, non trovate? Peccato per la mancanza di un opzione "Duel" che permetta di scannarsi l'uno con l'altro, ma comunque va bene lo stesso. Ah, dimenticavo di dirvi che nel modo a due giocatori i nemici da affrontare sono il DOPPIO, mentre i power-up non cambiano di numero rispetto alla versione "one player only", quindi giocate sempre vicini in modo da coprirvi le spalle l'uno con l'altro e ricordate: due fucili sono meglio di uno...

CIAPÀ LÌ IL DIESSEPÌ!

Non c'è alcun dubbio che Zero Tolerance sia molto simile a quel gran capolavoro della ID Software chiamato **Doom**, disponibile (per ora) solo su PC. Ma come fa il vetusto 68000 del MD a gestire così di brutto tutte queste texture spalmate sulle pareti? E' semplice, grazie all'ausilio del chip DSP incluso in omaggio (o quasi) nella cartuccione di **ZT**: il DSP, per i pochi che non lo sapessero, è un processore che aumenta alla stragrande le capacità di calcolo del MD e, soprattutto, vi illude di giocare con un PC da due milioni e mezzo di lire...

COMMENTO

Sono veramente sorpreso di quanto sia bello questo titolo. Siamo condizionati dall'idea che un gioco come **Doom** sia possibile solo su un PC ultra-pompato, ma anche se manca la raffinatezza che ha fatto del titolo della ID Software un classico, non manca certo la medesima atmosfera. Giocando la tensione sale man mano che si percorrono i corridoi bui. La grafica si muove con un'adeguata velocità e scorrevolezza e non mancano colpi di scena. Anche se ha una brutta presentazione e un modo a due player sfruttato non molto bene, **Zero Tolerance** rimane uno dei giochi più originali che abbiano solcato lo slot dei nostri MD quest'anno.

Paolo

UN BOX DI ORDINARIA FOLLIA

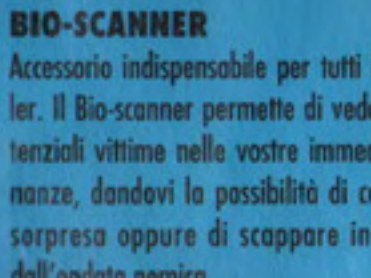
Ecco qui di seguito le armi che troverete sparse per i livelli, ma attenzione, usatele con parsimonia visto che le munizioni non sono infinite...

MANI
Benché relativamente inutili, sono sempre a portata di mano (ehm...) per liberarvi la strada in mancanza di armi cariche.

GRANATE
Simili come effetto al lanciarazzi, ma con la soddisfazione di lanciarle con le proprie mani, anziché con un bazooka. Ricordatevi di scappare a gambe levate dopo averle lanciate...

PISTOLA
E' la vostra arma di base ed è quella che userete più spesso anche perché le munizioni si trovano facilmente. Un'arma dalla potenza ragionevole, ma con un limitato raggio d'azione.

LANCIAFIAMME
L'inebriante odore del petrolio, l'affascinante getto di fiamme, il crepitio scoppiettante della carne arrosto... Hmmm, che poesia... Senza alcun dubbio l'arma di distruzione più esaltante. Eccellente per scofanare gli abitanti del luogo.

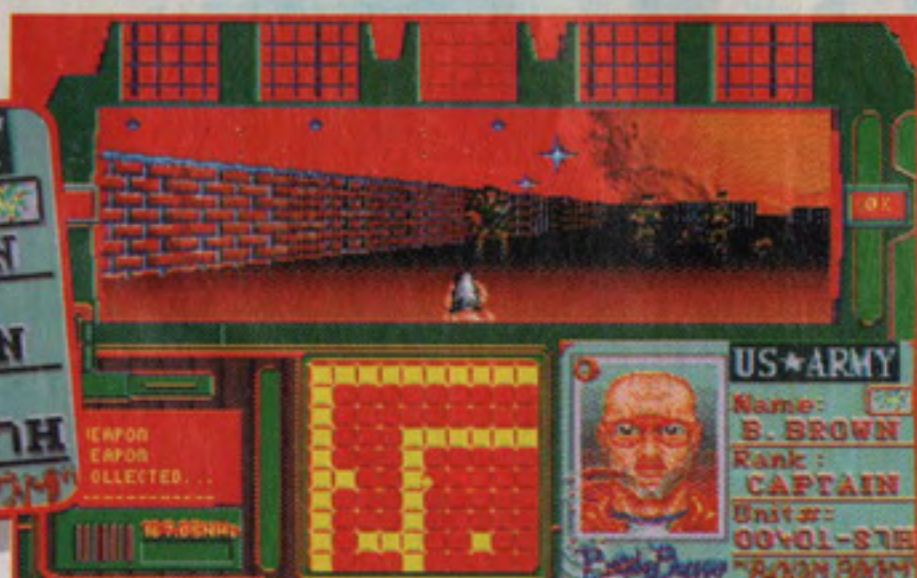
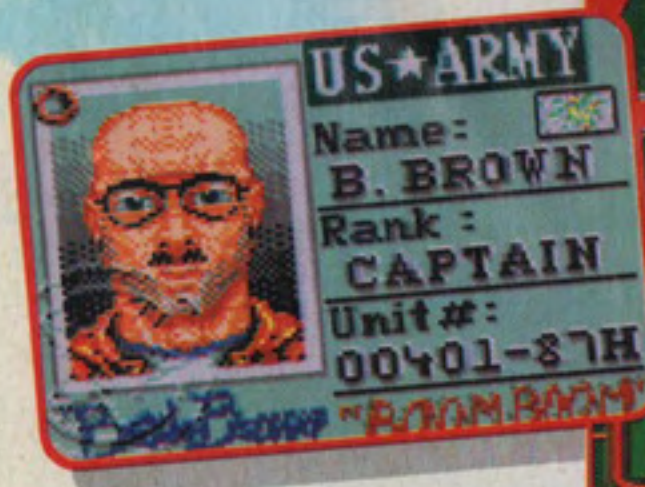
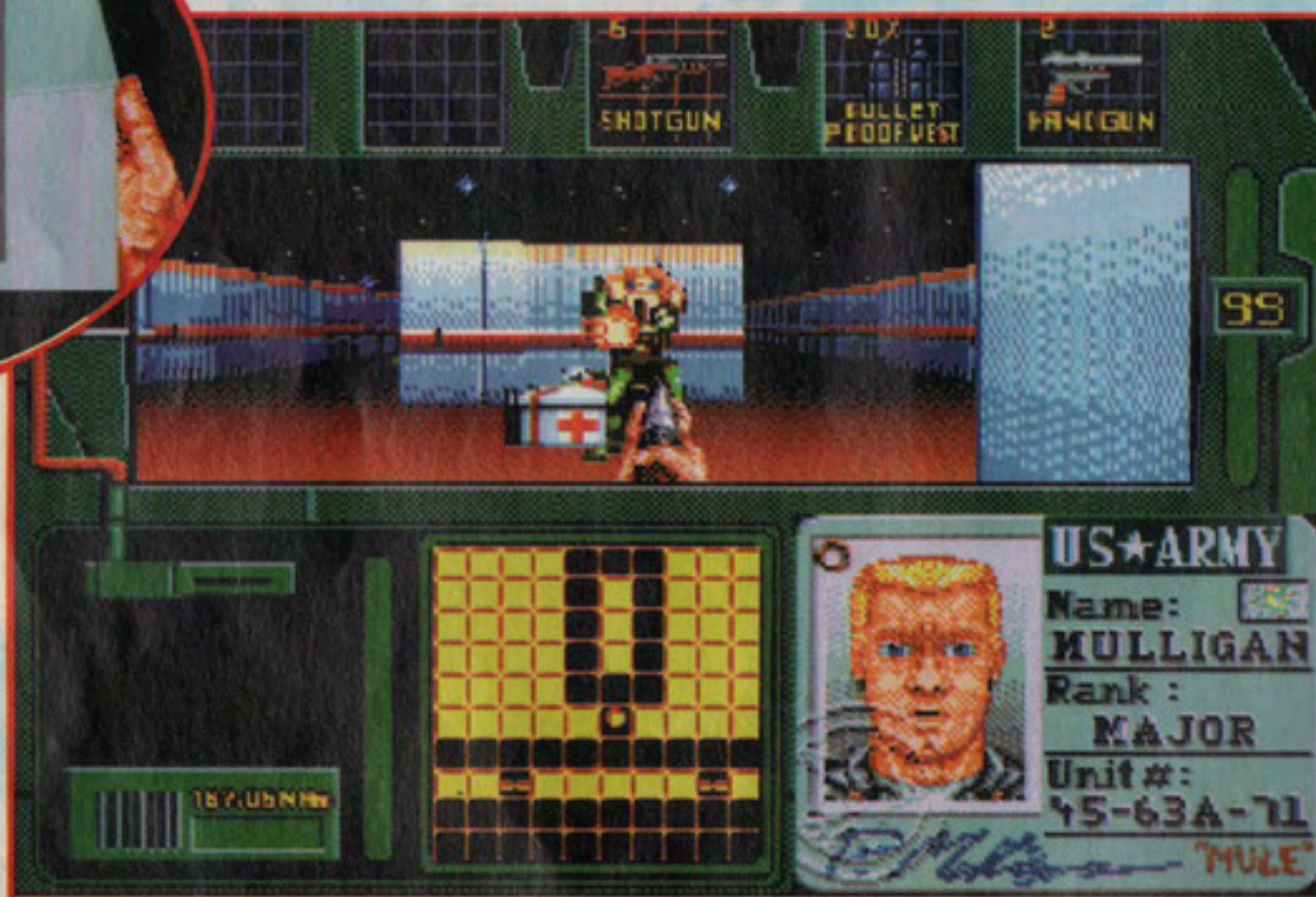
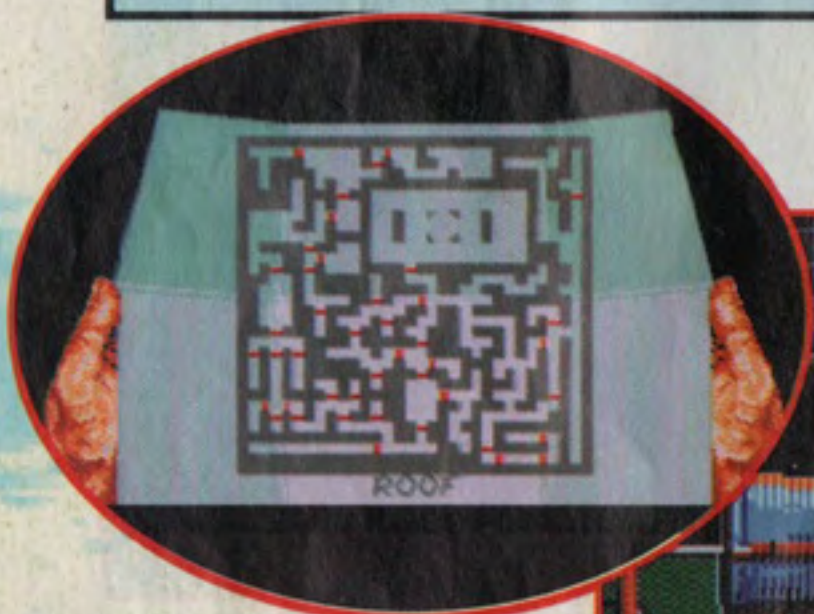
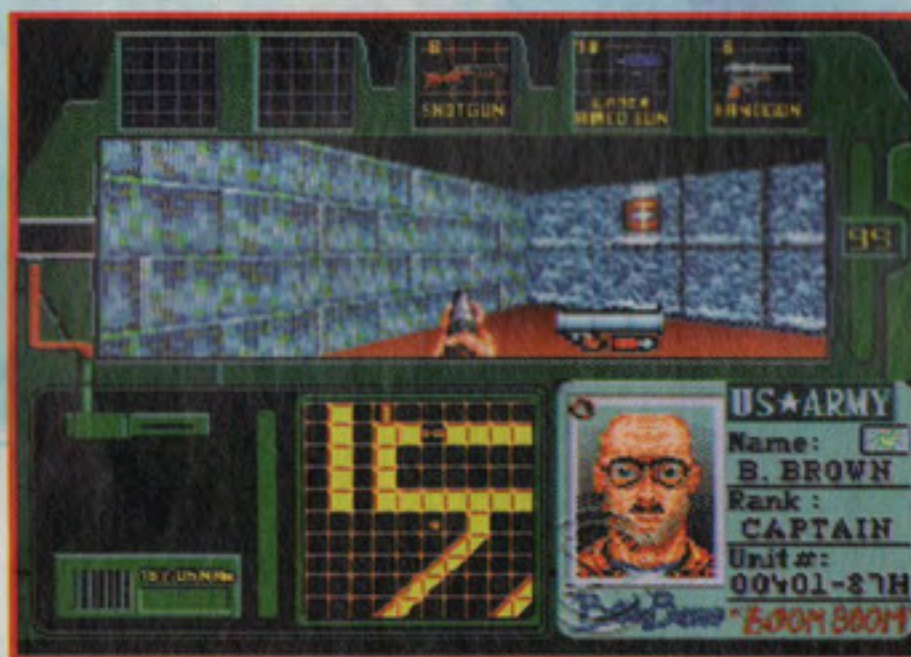
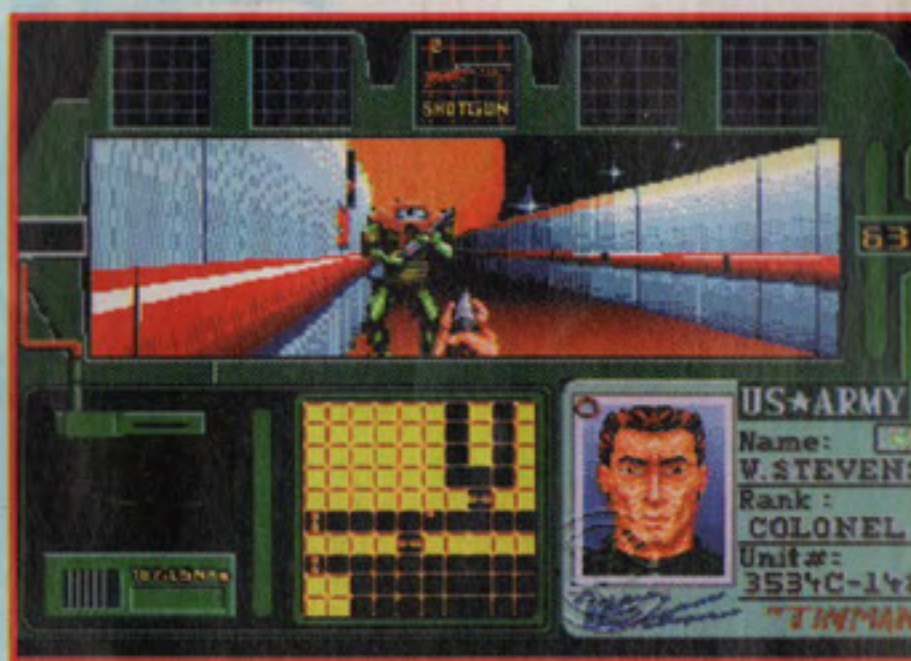
PISTOLA AL LASER
Quest'arma ha praticamente lo stesse caratteristiche della pistola, ma con la novità di tatuare sulla fronte del povero malcapitato una piccola puntino rosso che vi aiuta a prendere la mira (avete presente Terminator?).

BIO-SCANNER
Accessorio indispensabile per tutti i veri killer. Il Bio-scanner permette di vedere le potenziali vittime nelle vostre immediate vicinanze, dandovi la possibilità di coglierli di sorpresa oppure di scappare in anticipo dall'ondata nemica.

FUCILE
Indubbiamente la scelta ideale per l'assassino che non deve chiedere mai, se non altro per l'eccellente deflagrazione che emette quando eietta una scarica di piombo nella faccia/petto/gambe del nemico.

TRAPPOLA
Un bell'aggeggio, non c'è che dire: va lasciata in un punto qualsiasi a vostra scelta (possibilmente un luogo frequentato dalla carne da macello nemica) in modo che i beoti ci finiscano dentro.

LANCIARAZZI
Grande devastazione in un solo colpo. Attenzione a non sparare colpi nelle vostre vicinanze perché potreste farvi mooolto male. E' l'arma perfetta per le grandi distanze.

COMMENTO

Finalmente un gioco originale! I possessori di MD sono stati costretti ad aspettare abbastanza a lungo prima che un titolo di questo genere arrivasse nei negozi e sono lieto di affermare che **Zero Tolerance** rappresenta un buono sforzo da parte dei programmatori dell'Accolade. Questi genialoidi a stelle e strisce, anziché sprecare memoria per la grafica, hanno utilizzato i megabit a disposizione per migliorare la giocabilità. Nel gioco c'è un'ottima atmosfera e un reale senso dell'imprevisto: anche quando pensate di aver ripulito una stanza dai nemici ecco che da dietro l'angolo salta fuori un altro rompiscatole da seccare all'istante! Non sono molto convinto delle dimensioni esageratissime del misuratore di energia, ma questa è davvero una piccolezza in un titolo che merita veramente la vostra attenzione.

CASA PRODUTTRICE
ACCOLADE

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 74

▲ Un buon lavoro, soprattutto per quanto riguarda le texture sulle pareti, e un ottimo utilizzo del chip DSP

SONORO 80

▲ Buone le musiche e gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 87

▲ Divertimento assicurato
▼ I controlli non permettono di camminare di lato, ma solo di ruotare su sé stessi e andare avanti e indietro

LONGEVITÀ 85

▲ Tonnellate di livelli e una buona difficoltà: non lo finirete facilmente......

GLOBALE 86

Una discreta dose di originalità, un utilizzo delle texture veramente buono e il modo a due gicatori rendono **Zero Tolerance** un acquisto obbligato

GIOKANDO '94
& Giokandino

4º HAPPENING DEL GIOCO

4 • 6 NOVEMBRE 1994

Spazio MilanoNord

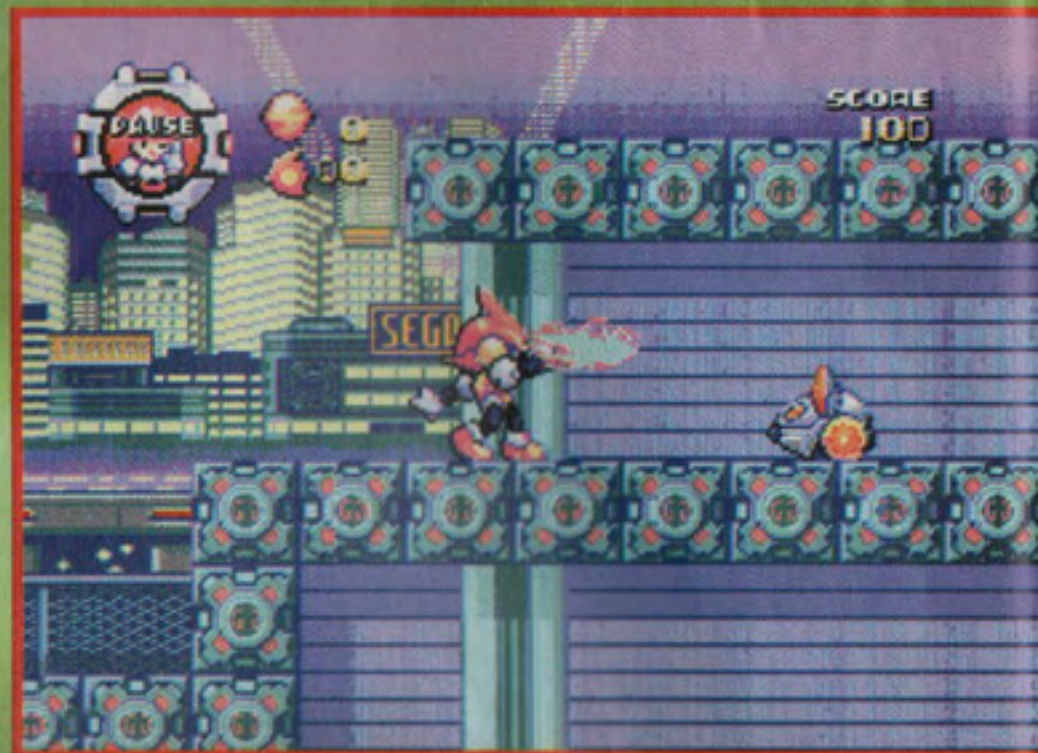
Via Pompeo Mariani, 2
(M1 Precotto • M2 Cimiano)

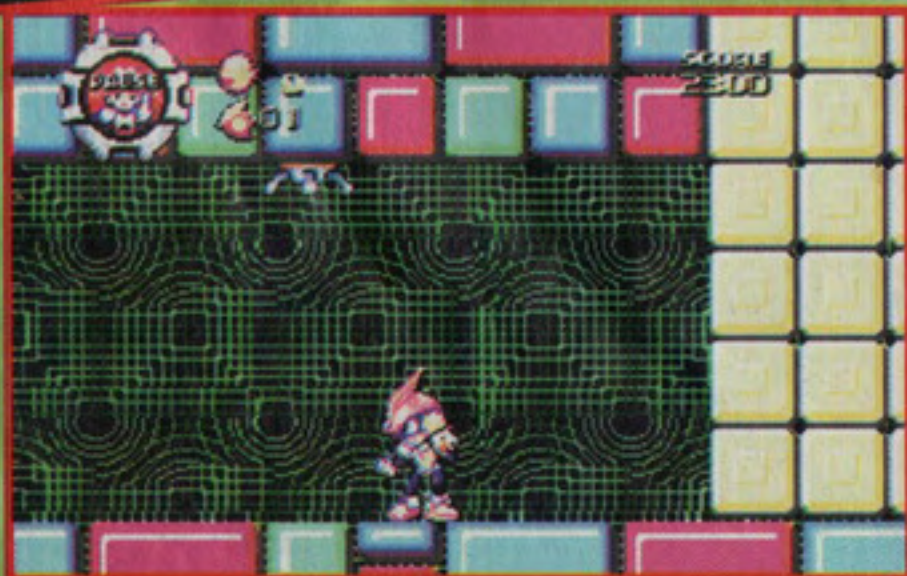
ORARIO:
Venerdì e Sabato 10.00 - 01.00 • Domenica 14.00 - 20.00

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel 02/4815541 - Fax 02/4980330

PULS

SI RINGRAZIA
HYPERGAMES PER LA CARTUCCIA

Ci siamo: sta per nascere un nuovo mito, un essere destinato a soppiantare biechi paladini dei videogame che ormai fanno muffa dappertutto quali Sonic e Mario. Un essere dotato di un carisma impareggiabile. Il paladino di grandi e piccini. Il portabandiera dell'Enel... E' lui: Pulseman. Dotato di poteri che traggono forza dall'energia elettrica il piccolo eroe è in grado di sferrare attacchi alla velocità della luce, emanare sfere di energia, trasmettersi via cavo da una parte all'altra dello schermo e cose affini. Praticamente dovrebbero esserci tutte le credenziali per poterlo definire un gioco elettrizzante (maaaaaaaaammaaaaaa mia, come siamo caduti in basso, Char... Ndr)

IL METANO TI DA' UNA MANO

Il titolo del box non c'entra una beat favogna, ma nessuno dei fetentoni in redazione si ricordava la pubblicità dell'Enel. Perché dell'Enel? Semplicemente perché il vostro eroe si ciba di corrente elettrica ed è dunque necessario adottare un consumo intelligente di tale energia per saperne sfruttare al massimo le potenzialità. Man mano che si corre senza interruzione il piccolo eroe si ricarica. Da qui ne scaturiscono alcuni poteri speciali: invece di menare con i soliti pugni l'avversario potrete fruire di palle energetiche con cui fulminare (eh, ironia... NdChar) (eh, demenza... dSimon) a distanza l'avversario. Potrete inoltre fruire di un secondo potere speciale che, in pratica, vi trasforma in una sfera di energia elettrica e vi proietta da una parte all' altra dello schermo come se foste una pallina da flipper, disintegrando ogni avversario vi si pari innanzi. Essendo costituito di energia, l'amico di turno può inoltre, tramite la semplice pressione del pulsante A (a meno che non ridefiniate i tasti...) trasferirsi da un luogo all'altro del livello attraverso un cavo dell'alta tensione. In alcuni casi sarà possibile trasferirsi in qualunque punto del cavo e, parimenti, uscirne nel momento desiderato. La cosa strana è che, ridefinendo i tasti ed assegnando al tasto A una diversa valenza, sullo schermo troverete comunque le indicazioni che vi dicono di premere il pulsante A per immettervi nel cavo. Eh, diavolo di giapponesi...

COMMENTO

Volete davvero farmi credere che in Giappone l'utenza Megadrive impazzisce per questo coso qui? Gente che si strappa i capelli, fa code di ore ed ore innanzi i negozi, staziona digiuno tutta la notte per essere il primo ad impossessarsi del gioco il mattino seguente, si flagella nei metodi più dolorosi (anche se, si sa, per i giapponesi non è certo una tortura farsi del male fisico) se per caso il gioco è già esaurito e via discorrendo... Tutto questo casino per possedere questa mera cartuccia? Ma fatemi il piacere... Esagerazioni a parte, trovo davvero incomprensibile come in Japan si possa stravedere per un titolo simile: certo, **Pulseman** è un gioco carino, ma questo non giustifica la sua posizione nella classifica dei giochi più venduti nel paese del Sol Levante. Tutto si mantiene su livelli standard, dall'aspetto grafico al sonoro, dalla giocabilità alla longevità. Sicuramente può definirsi un titolo abbastanza divertente, che propone un nuovo simpatico personaggio ma che certo non introduce innovazioni degne di nota. Tecnicamente poi non è nulla di eccezionale: pochi sprite, un buon numero di livelli in cui però, a parte correre, saltare e appendervi ai cavi dell'elettricità non è richiesto niente altro. Oltretutto il livello di difficoltà è abbastanza basso e, pertanto, la longevità limitata: così rimarrete solo con uno sprite carino e un gioco riuscito solo a metà. Peccato.

Simon

...EMAN

COMMENTO

Credete che **Pulseman** sia un gioco mediocre? Avete perfettamente ragione: è mediocre, se non peggio, ed è un vero peccato perché le credenziali per farne un nuovo personaggio da culto targato Sega c'erano tutte, ma, come accade spesso, sono state buttate al vento nella maniera più assoluta. Lo sprite che vi trovate a gestire risulta ben disegnato, ben animato e colorato nonché dotato di un discreto carisma. Purtroppo stessa cosa non può dirsi per gli sprite avversari, presenti in numero davvero esiguo. Non sono rari i casi in cui vi troverete a vagare per lo schermo in totale assenza di nemici da blastare e, a lungo andare, potrebbe venir meno la voglia di giocare poiché in simili casi tutto ciò che dovrete fare non sarà altro che camminare a destra e a sinistra e saltare. Davvero poco per tener vivo l'interesse. Tutto questo senza contare che i fondali sono abbastanza vari, ma di certo non brillano per definizione e in alcuni casi sembrano davvero troppo poveri graficamente. Nulla da eccepire per ciò che concerne i temi musicali, generalmente di buon livello, a cui però sono stati accoppiati effetti nella media e frasi digitalizzate di portata non certo eccellente. Rimane il fatto che il vostro sprite può compiere un discreto numero di azioni e che, volendo, ne può anche scaturire una certa dose di divertimento. In definitiva **Pulseman** può definirsi unicamente un discreto gioco di piattaforme, abbastanza divertente e non troppo complesso, ma sicuramente non è quel titolone da prima pagina che tutti si aspettavano e che, pare, stia riscuotendo un enorme successo in terra nipponica. Eh, oriente misterioso...

Char Aznable

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 73
▲ Sprite simpatici, ben disegnati e discretamente animati...
▼ ...peccato ce ne siano così pochi lungo gli stage

SONORO 75
▲ Carini e piuttosto vari i temi musicali
▼ Decisamente nella media gli effetti, così come quelle pocchianate di frasi digitalizzate...

GIOCABILITÀ 80
▲ Non è che sia il massimo della fantasia, ma almeno unisce il solito salta-e-corri al solito pesta-e-scappa

LONGEVITÀ 78
▼ Correre e girare a destra e sinistra in assenza di sprite può annoiare ben presto, ma è il fatto che sia così facile che lo farà venir meno in breve tempo

GLOBALE 75
Poteva essere la nascita di un nuovo eroe, ma la mediocrità di cui è pervaso lo rende un discreto platform e nulla di più

SHINING FORCE II

Squillino le trombe! Rullino i tamburi! Sia srotolato il tappeto rosso! La saga errepiggistica (ahem...) di Shining Force è di nuovo fra noi con un nuovo episodio intitolato, guarda caso, Shining Force II! Sorvolando sulla scarsa originalità (eufemismo) del titolo, andiamo a scoprire quali disgraz... cioè, quali sorprese riserva questo sequel, cominciando ovviamente dalla trama... Allora, c'era una volta un regno chiamato Grans, un posto felice dove la gente poteva ridere e cantare. Nel cuore di Granseal, la capitale di questo luogo da favola, c'era una torre vecchia come il tempo (non per niente era chiamata Ancient Tower, la Torre Antica), misteriosamente sigillata. Fu in questa torre che Jippo, un giovane sorcio dalle inclinazioni criminali, penetrò insieme a due compari dalle esili zampe con l'intento di rubare i gioielli che sperava di trovarvi dentro. E in effetti, incastonato nella muratura, c'era un gioiello dalla luccicanza abbagliante. Il roditore fece per rimuovere la favolosa pietra dalla struttura, quando un tuono tremendo scosse la costruzione: un brutto presentimento attraversò le menti dei tre malfattori. Intanto, nel poco distante Palazzo Reale, il Re riceveva presagi non meno brutti per conto suo. Lo scatenarsi di una tempesta furiosa confermò i suoi presentimenti, e attraverso l'oscurità, il monarca percepì l'arrivo di un messaggero avente un compito ben più sinistro, uno spirito inviato per distruggerlo. Il mittente dello spirito aveva però un progetto ben più nefasto che quello di attaccare il Re: perfino la distruzione totale di Grans era una parte infinitesimale dei biechi scopi che intendeva raggiungere. Quale mai poteva essere questo sinistro proposito e perché la gente di Grans si trasferì in una terra lontano da Granseal? Acquistando il gioco scoprirete questo e altro ancora, come per esempio chi sono i membri della seconda Shining Force. Intanto, nelle righe che seguono apprenderete la dinamica del gioco, che in fondo è quello che più interessa ai lettori. O no?

CHE LA FORCE SIA CON VOI

La Shining Force consiste inizialmente di un solo personaggio, il vostro, ma lungo il cammino altre persone si affiancano a lui. Quando un personaggio entra nella vostra cerchia, i suoi poteri e le sue capacità si mettono a vostra disposizione nelle sequenze di battaglia. Insieme al personaggio, si rendono disponibili anche le tabelle con le informazioni riguardanti le sue condizioni nonché gli oggetti e le armi in suo possesso. Ci sono dei personaggi che è inevitabile incontrare, come ad esempio Peter Phoenix, ma molti altri si imbattono in voi solo fortuitamente, durante le vostre esplorazioni. Di norma, questi personaggi possiedono virtù eccezionali.

DI NUOVO IN AZIONE

In **Shining Force II**, quasi tutta l'azione si svolge durante le battaglie. Queste colluttazioni hanno luogo ogniqualvolta le forze dell'oscurità si oppongono alla vostra. Come nel gioco degli scacchi, ognuno dei combattenti si sposta a turno; l'estensione e la direzione degli spostamenti sono limitate dallo spazio destinato a campo di battaglia e dal parametro di velocità del personaggio. Quando i personaggi si avvicinano alle unità nemiche, queste entrano nel vostro raggio d'azione (l'esatta prossimità è determinata dal tipo di arma). Tocca al giocatore, quale Generale della Shining Force, decidere se attaccare o meno. Il computer gestisce gli attacchi prendendo come riferimento la forza offensiva dell'attaccante, la forza difensiva dell'attaccato e una componente di casualità. Il risultato sarà una riduzione degli HP (Hit Points) dell'attaccato. Quando un personaggio o un nemico raggiungono quota zero HP, i due non possono più combattere. Le battaglie vengono vinte quando tutte le unità sono sconfitte.

COMMENTO

I fans di RPG in possesso di un Megadrive sono autorizzati a sollevare i calici e brindare alla salute della Sega: **Shining Force II** è un nuovo capolavoro. Così carico di mostri, enigmi e interazioni fra i personaggi da poter tenere incollato allo schermo per secoli anche il più smaliziato degli appassionati del genere. La trama, elemento di importanza fondamentale in qualsiasi gioco di ruolo, è così affascinante da indurre a voler andare avanti ancora per un po' prima di salvare la partita. I personaggi presentano collettivamente una varietà eccezionale di abilità, rendendo le battaglie una questione di alta strategia. Non tutto però è rose e fiori in questo gioco: i comandi tendono ad agire un po' per conto loro durante la visuale dall'alto, e questo può portare a un continuo sbarcare e reimbarcarsi quando si navigano i fiumi. Comunque, che siate un novizio o un esperto di Rpg, **Shining Force II** vi regalerà innumerevoli ore di divertimento.

MBF

COMMENTO

Shining Force II vanta quattro Megabit in più rispetto al primo episodio (ovvero sedici), il che si traduce in più battaglie, più personaggi e un intreccio più movimentato che nel primo episodio. A parte ciò, la dinamica, la grafica e l'atmosfera del gioco sono identiche a quelle del suo predecessore. Questo dovrebbe compiacere, non deludere, coloro che già possiedono **Shining Force**. Il titolo precedente è stato un gioco molto speciale, e quelli che lo hanno comprato dovrebbero essere ormai pronti per un'altra dose. Questo sequel in realtà non presenta alcuna innovazione nel suo genere, ma i giochi della serie **Shining Force** sono fra quelli che meglio utilizzano le risorse del Megadrive. Eppoi il testo del gioco, una volta tanto, è in inglese: una motivazione non meno rilevante delle altre per rompere il salvadanaio!

Fabio

In Giappone, dove i videoplayer impazziscono letteralmente per i giochi di ruolo, "gira" questo spot televisivo di Shining Force 2

TORA! TORA! TORA!

Gli attacchi si manifestano in parecchie forme. Di norma, più vi inoltrate nel gioco, più potenti sono gli attacchi che subirete: è auspicabile che il vostro livello di HP sia elevato quanto basta perché possiate cavarvela. Eccovi dunque la gamma di manovre offensive:

• LOTTA
L'attacco più comune. L'unità usa un'arma manuale a corto raggio (spada, mazza, ascia, eccetera). Le numerose armi ad alta potenza reperibili a gioco inoltrato rendono questa forma di attacco la più nociva.

• MISSILI
Usati da arcieri, cavalieri muniti di lancia e artiglieri. La loro gittata è superiore a quella della comune lotta, ma è meno potente e più incline a fare cilecca.

• MAGIE
I maghi usano potenti incantesimi offensivi quali Vampate di Fuoco (Blaze) e Raggi Congelanti (Freeze). Questi hanno una lunga gittata, e nei livelli più avanzati colpiscono più di un bersaglio. Gli attacchi magici sono meno efficaci contro le creature magiche e non possono essere usati che un numero limitato di volte in ciascuna battaglia.

• VELENI
Alcune raccapriccianti creature possono attaccare con strumenti avvelenati. Questi hanno un effetto prolungato, riducendo la quantità di HP della vittima finché non viene preso un antidoto.

• CREATURE
Questa categoria interessa molti degli altri bizzarri sistemi di attacco usati in battaglia. Esseri come Peter Phoenix usano fonti di energia mistiche. La categoria interessa anche animali come i pipistrelli. Questi attacchi fisici non possono essere neutralizzati come si fa con le armi, ma il loro valore offensivo non aumenta più di tanto.

CASA PRODUTTRICE: SEGA
GENERE: RPG
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
VERSIONE: AMERICANA
NUMERO GIOCATORI: 1/4

GRAFICA 91
▲ Irresistibilmente simpatica, con esaltanti scene di battaglia ambientale in scenari da favola
▼ Certi sprite sono troppo piccoli

SONORO 79
▲ Galvanizzanti musiche marziali a commento delle battaglie
▼ Il ripetersi di certi motivi ed effetti sonori è un po' irritante

GIOCABILITÀ 91
▲ Uno scenario strategico ben strutturato, grande regia nelle scene di battaglia e un ottimo assortimento di personaggi

LONGEVITÀ 90
▲ Ancora più vasto di **Shining Force** nonché altrettanto movimentato e coinvolgente

GLOBALE 91
Imperdibile per i possessori di un Megadrive, ma ancora di più per gli appassionati del genere. In una parola: favoloso!

TAZ 2 ESCAPE FROM MARS

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

A volte mi lamento di quanto sia dura la gavetta di un giovane recensore come me, ma poi mi guardo intorno e mi accorgo che ci sono lavori molto più duri. Avete mai pensato che triste vita può conduce un guardiano di uno zoo su Marte? Pochi visitatori, animali che farebbero schifo alla figlia di Fantozzi, e non si becca bene nemmeno la TV. Un intraprendente rappresentante di questa categoria ha però dimostrato una buona dose d'iniziativa decidendo di girare per il sistema solare in cerca di qualche strano animale che attirasse più visitatori nel proprio parco. E' così che sfogliando un libro terrestre scopre quello che cercava: il diavolo della Tasmania. Senza batter ciglio il nostro amico Taz si ritrova quindi prigioniero su Marte, ma senza l'intenzione di rimanerci molto a lungo.

Questo è l'inizio del secondo platform che vede protagonista lo strano animale che, passando per diversi schemi di ambientazione spaziale, dovrà riguadagnare la strada di casa. Per aiutarsi potrà usare solamente il suo attacco rotante che, pur essendo una tecnica spiccatamente offensiva, è assai utile in diversi casi: oltre ad aiutarlo a sconfiggere i nemici serve per arrampicarsi sui muri e vincere la forza di gravità, a spiccare salti veramente incredibili e raggiungere così posizioni apparentemente inaccessibili.

Il miglior metodo che Taz conosce per esaminare le cose è mangiarle: potrà così entrare in possesso di numerosi power up che, disseminati per i livelli, gli saranno utili che completare la propria fuga. Particolare menzione meritano le pozioni, in grado di far variare le dimensioni del suo corpo. Un piccolo Taz non è molto forte, ma è in grado di raggiungere posti inaccessibili, mentre un Big Taz è dotato di una forza incredibile. Questo (e non molto altro) vi aspetta nella seconda puntata delle improbabili avventure del più maldestro diavolo della Tasmania mai esistito.

COMMENTO

La prima puntata di questa saga aveva riscosso un buon successo perché introduceva un nuovo standard grafico nei platform game in quel momento in circolazione, ma era comunque un gioco piuttosto sempliciotto. Ora, a due anni di distanza, per riscuotere lo stesso successo, la grafica non è più sufficiente e i programmatori hanno cercato di aggiungere spessore al gioco. Sicuramente il risultato finale raggiunge lo scopo di superare il suo predecessore, ma **Taz 2** rimane comunque un prodotto non eccessivamente complesso. La buona realizzazione tecnica non può coprire del tutto il fatto che, anche questa volta, non avrete grossi problemi a terminare il gioco in poco tempo. **Escape from Mars** non è una schifezza, ma non è certo il gioco ideale per gente abituata a macinare platform su platform ogni giorno.

Puck

GRAFICA 86
▲ Una completa raccolta dei personaggi del cartone animato, realizzati e animati in maniera più che dignitosa
▼ Il primo livello è disegnato in modo veramente orrendo

SONORO 71
▲ Simpatiche musiche di accompagnamento in stile anni '60...
▼ ...peccato che noi siamo negli anni '90 e dei '60 non ne possiamo più!

GIOCABILITÀ 72
▲ Alcuni schemi sono piuttosto impegnativi
▼ La costruzione generale del gioco è comunque semplice e monotona

LONGEVITÀ 70
▲ Il gioco è di una certa lunghezza...
▼ ...ma la monotonia e la semplicità della maggior parte dei passaggi lo rendono presto noioso

GLOBALE 70
Non si tratta di un brutto gioco, ma non è al passo con i prodotti odierni. Dovete proprio essere dei gran fan di Taz per comprare questa sua seconda avventura

ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

Via Pietro Micheli, 33 - 73100 Lecce
Tel. 0831/942352 - Fax 0831/315110
Tel. 0832/244465 - Fax 0832/247483
Cell. 0337/824752

MORTAL KOMBAT II

L. 84.000

Snes + Scart
+ Joypad
+ S. Street Fighter II
+ S. Wild Card
+ Aliment. 220V

L. 629.000

Mega Drive Pal
+ Sonic 3
+ Joypad
+ Aliment. 220V
+ S. Magic Drive

L. 539.000

GAME BOY:

Mortal Kombat II

L. 42.000

Super Street Fighter II

L. 99.000

PREZZI IVA INCLUSA • LISTINO RIVENDITORI • CERCANSI AGENTI PER ZONE LIBERE

MORTAL KOMBAT II

Poteva il più famoso e sanguinoso beat 'em up del momento mancare dagli schermi del piccolo mostro di casa Sega? No, ovviamente, e allora eccolo qua, in forma brillantissima e pronto a far scatenare i vostri istinti più bellicosi. Questa conversione sfrutta lo stesso schema utilizzato su Megadrive, ma per motivi di memoria alla Acclaim hanno dovuto tagliare alcuni particolari. Nella sua disumana bontà, il signor Kahn ha allora acconsentito affinché il torneo da lui organizzato fosse ridotto a soli otto personaggi: così Baraka, Kung Lao, Rayden e Johnny Cage hanno usufruito di una vacanza premio. In definitiva sono rimasti quattro combattenti buoni e altrettanti della scuderia del sopracitato Kahn. Un'altra limitazione riguarda le mosse, che sono state praticamente dimezzate, conservando le sole Fatality a discapito di Friendship e Babality, apparentemente svanite nel nulla. Quel che rimane è comunque più che sufficiente per assicurarvi un torneo all'altezza delle attese e tutte le scariche di adrenalina necessarie per considerare anche questa versione di Mortal Kombat II un titolo decisamente caldo.

CASA PRODUTTRICE	GENERE	DISTRIBUZIONE	VERSIONE	NUMERO GIOCATORI
ACCLAIM	PICCHIADURO	PARALLELA	AMERICANA	1/2

COMMENTO

Indubbiamente ci troviamo di fronte a una validissima conversione. Nonostante i sacrifici che si sono dovuti fare, per il numero di combattenti e per le mosse speciali, il risultato finale è qualcosa di strepitoso. La grafica è grande (nel vero senso della parola) e ottimamente animata, e i comandi rispondono in modo perfetto, grazie al sistema di controllo molto semplice. Penso che i possessori di Game Gear non abbiano nulla da invidiare alla conversione a 16 bit perché il divertimento e la velocità d'azione sono praticamente immutati. Ci sono tanti giochi di combattimento in giro, ma ben pochi possono contare su uno spessore e una dose di divertimento come quelle di **Mortal Kombat II**. Non lasciatevelo scappare!

Puck

GRAFICA 92
▲ Personaggi enormi che si muovono come se fossero vivi; mosse spettacolari e fantasiose

SONORO 90
▲ Ma... Ho collegato il Game Gear o il mio Walkman? Da dove hanno tirato fuori questi effetti gagliardi?

GIOCABILITÀ 91
▲ I controlli sono di un'immediatezza a dir poco incredibile

LONGEVITÀ 91
▲ È più semplice della versione per Megadrive, ma dovrete sempre impegnarvi fino in fondo per finirlo

GLOBALE 91
Una conversione, apparentemente impossibile, realizzata in modo impeccabile. Non si vedeva un picchiaduro così bello sul GG da moooolto tempo

Sonic Spinball

CASA PRODUTTRICE
SEGA

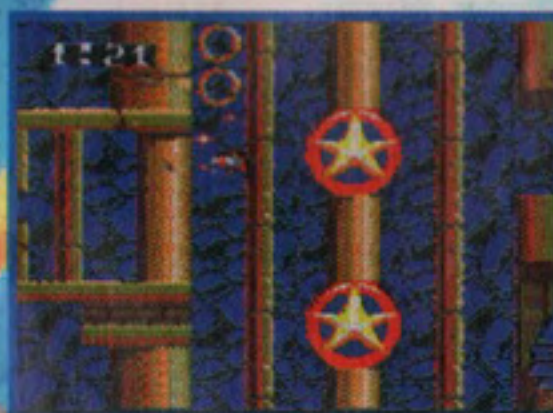
GENERE
FLIPPER

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

Quando la smetterà quel mascalzone del Dr. Robotnik di tormentare il povero vecchio Sonic con le sue malvage intenzioni? Quand'è stata l'ultima volta che il nostro spinoso amico s'è preso una vacanza? Neanche lui se ne ricorderà, probabilmente. Il caso vuole che questa volta l'infame di cui sopra abbia deciso di usare il suo "villaggio-vacanze" privato (prevedibilmente battezzato Robotnik Island) come teatro della sua nuova malefatta, che sfortunatamente comporta la partecipazione forzata degli amichetti di Sonic. L'insano dottore vorrebbe infatti usare i poveretti per i propri malefici esperimenti. Sonic ha dunque l'occasione di cogliere due piccioni con una fava: salvare i propri compari da lobotomia certa (o peggio) e trastullarsi sulla spiaggia del famigerato isolotto a missione compiuta. Peccato che quest'ultima si presenti tutt'altro che facile: il perfido "doc" ha infatti installato un diabolico meccanismo di difesa anti-porcospino avente le caratteristiche di un pinball multi-tavolo! Ma Sonic non si lascia intimorire e, assunta la forma di una pallina da flipper (cosa affatto complicata per il porcospino, come chiunque abbia visto i Sonic precedenti si renderà conto), si fionda alla conquista della prima superficie di gioco fra le quattro previste, ognuna con le sue brave gemme da raccogliere. Tutto 'sto popò di trama per un semplice flipper videoludico? Beh, non è mica un pinball qualsiasi, è un pinball di Sonic... o meglio, un Sonic Spinball!

I tavoli a tema della versione Megadrive sono stati mantenuti anche nella riduzione (è proprio il caso di dirlo) per il Game Gear. Dunque, chi ha conosciuto questo gioco sulla macchina a 16-bit, ritroverà vecchie conoscenze come *The Toxic Pools, Lava Powerhouse* e *Machine,* tutte con il loro bravo boss di fine-livello. Solo dopo aver sconfitto un boss, Sonic può passare al tavolo successivo. Altresì inclusi sono i *bonus level* a base di anelli e uova da raccogliere.

COMMENTO

Sul Megadrive era un capolavoro mancato, ma sulla console portatile della Sega, **Sonic Spinball** è veramente gagliardo! E' il gioco perfetto per rendere piacevole un viaggio in treno o qualsiasi altra situazione potenzialmente noiosa: le ore volano come niente! Benché offra solamente quattro tavoli da gioco, la versione Game Gear di **Sonic Spinball** regala vagonate di azione sfrenata e tutto l'umorismo della versione originale. Lo scrolling e l'impressionante velocità del gioco sono ben gestiti dalla nostra macchinetta a 8-bit. I tavoli da gioco sono pochini, va bene, ma sono graficamente ben realizzati e ad ogni modo il gioco è più adatto al Game Gear che al Megadrive. In più c'è un personaggio di provato carisma come Sonic e il suo non meno accattivante entourage, quindi... fiondatevi a prenotarne una copia!

Fabio

GRAFICA 91
▲ Piena di spessore, varietà, umorismo: non sfigura per nulla con quella della versione Megadrive

SONORO 89
▲ Motivi ed effetti sonori da pinball di eccellente fattura: il godimento acustico è assicurato!

GIOCABILITÀ 91
▲ Veloce, divertente, frenetico e alquanto seducente!
▼ Gli ultimi livelli sono un po' troppo difficili

LONGEVITÀ 83
▼ Come il suo predessore: una montagna di livelli in più non gli farebbe certo male

GLOBALE 90
Il titolo ideale per una console portatile. Un gioco deliziosamente semplice con azione a mille e l'irresistibile carisma di Sonic

Benvenuti a **Mega-Trix**, l'unica rubrica di trucchi in grado, a quanto risulta dalle lettere e dalle telefonate finora pervenuteci, di mandare al settimo cielo un lettore quando la gabola funziona oppure di farlo precipitare nella disperazione più nera quando NON funziona (sembra anzi che uno dei nostri aficionados meneghini abbia cercato di gettarsi in un punto imprecisato del Naviglio Grande usando l'alimentatore del Megadrive, notoriamente pesantuccio, come zavorra). Invitiamo chiunque rimanesse deluso da un trucco inefficace e cominciasse a covare insani propositi nei propri confronti o, peggio ancora, nei nostri (a' Fabio, parla in prima persona: sei tu che ti occupi della rubrica, non noi! - la Redazione), a prendersi una buona camomilla e aspettare buono buono l'uscita del numero successivo di **Mega**, perché quasi certamente vi troveranno la versione corretta del trucco fallato. Già in questo numero i lettori interessati troveranno le versioni rettificate dei trucchi per la trasformazione di **Sonic** in **Super-Sonic** (apparsa sul numero 6 di Mega), per l'accesso totale-globale alla mappa di **Ecco The Dolphin** (N°5) e per la selezione degli stage (più il Sound Test) di **Jurassic Park** (N°6). Le scuse più sincere della Reda e del curatore di questa rubrica a tutti i lettori che sono rimasti con un palmo di naso: faremo del nostro meglio affinché tali fregature non si ripetano. Un'ultima cosa per chi avesse preso contatto con la rivista solo adesso: quello che vedete qua sotto è l'indirizzo al quale potete inviare i trucchi di vostra scoperta. See ya!

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

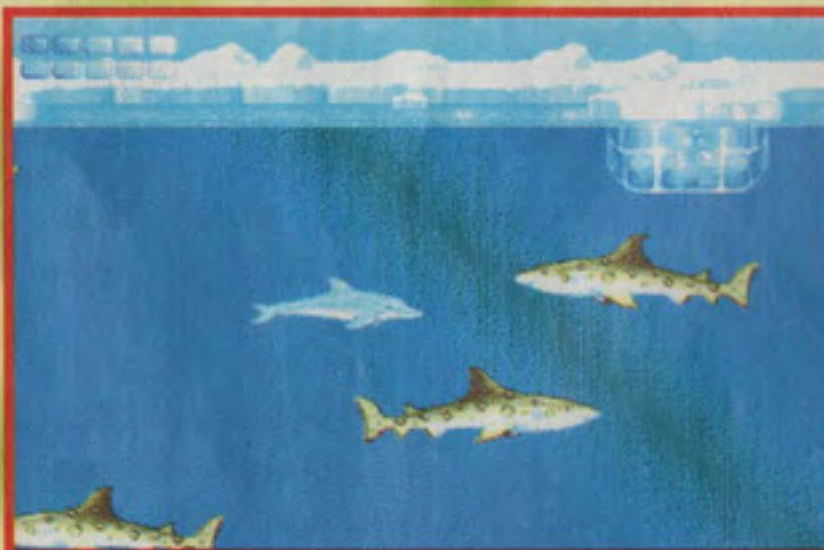
STREETS OF RAGE 3
MEGADRIVE
Come giocare con il canguro Victy

Al secondo livello troverete un pagliaccio con un canguro: uccidete il pagliaccio e fate fuggire il canguro. Orbene, se continuerete avrete a disposizione anche il canguro. Se finite il gioco o ricominciate dall'inizio dopo la scritta Game Over (insomma, basta che non resettiate), potrete giocare con il canguro e vedere la sua scheda.

Matteo "Axel" Fabiani - Ghizzano di Peccioli (PI)

STREETS OF RAGE 3
MEGADRIVE
Selezione dei Livelli

Ma come? Ancora lo stesso trucco che è apparso sul numero estivo di **Mega Console**? Beh, non proprio, ma quasi! Questo trucco serve in effetti allo stesso scopo, ma vale per la versione d'importazione del gioco, ossia la cartuccia giapponese: non per niente le operazioni da effettuare per attivarlo sono un zinzino diverse da quelle del trucco precedentemente pubblicato. Dunque, tanto per cominciare, dovete recarvi alla schermata delle opzioni e portarvi su "BATTLE", quindi premere il joypad verso l'alto e tenerlo schiacciato (l'indicatore è su "OPTION"). A questo punto dovrete premere contemporaneamente i tasti A e B. Vedrete apparire di nuovo la schermata delle opzioni, ma questa volta ci sarà anche la possibilità di scegliere il livello di partenza (dal primo al sesto).

Marco e Luca Bosoni - Milano

ECCO THE DOLPHIN
MEGADRIVE
Accesso a qualsiasi livello

Sappiamo che alcuni di voi non riescono gironzolare a piacimento per la mappa del gioco, nonostante il sottoscritto abbia fornito un trucco apposito diversi numeri addietro. Questo perché il trucco, ahimè, è stato riportato male! La parola-codice da inserire non è SIX seguita da due lettere qualsiasi, bensì SIXAA. Eh, che volete farci? Succede anche ai migliori!

STREETS OF RAGE
MASTER SYSTEM
Ritorno al livello precedente

Quando avete esaurito i "continue", non spegnete la console. Premete a raffica il tasto 1 e quando Alex, Adam e Blaze appaiono sullo schermo, sceglierete un combattente diverso da quello che avevate prima: potrete così continuare dal livello dove siete rimasti uccisi.

Alessandro Meren - Monastir (CA)

ASTERIX AND THE GREAT ADVENTURE
MEGADRIVE
Codici

Ma lo sapete che Gerard Depardieu (protagonista di film come **Green Card, Mio Padre Che Eroe!** e **1492 La Scoperta dell'America**) dovrebbe impersonare il mitico Obelix in una versione cinematografica live-action dell'ancor più mitico fumetto? Beh, come scelta non è male, la stazza c'è, ma secondo chi scrive il nostro Biomassa sarebbe un'ottima alternativa. A lui per essere Obelix mancano solo i baffi e il menhir: per il resto, è tale e quale l'impagabile gallo dei comics di Goscinny e Uderzo - no kidding! Ma passiamo a cose più... videoludiche, come per esempio i seguenti codici:

Mondo 2:	**INSULA**
Mondo 3:	**CONDOR**
Mondo 4:	**VIENNA**
Mondo 5:	**AVALON**
Mondo 6:	**DULCIS**

REN & STIMPY: QUEST FOR THE SHAVEN YAK
GAME GEAR
Passwords

Chi fanno più schifo, secondo voi: **Ren e Stimpy** o **Beavis e Butthead**? Pensateci un po' su e poi fateci sapere. Nel frattempo, però, beccatevi queste impronunciabili, ma utilissime, paroline:

AURGHH	Stinking Dry Desert
ZONNNK	Stinking Wet Bayou
YYYOWW	The Perilous Mount Hoek
ZOWCHH	The Great Frozen North

COOL SPOT
GAME GEAR
Menù Segreto

Andate allo schermo delle opzioni, puntate la freccia sull'opzione della musica e premete SU, SU, SU, GIU', GIU', GIU', SU, GIU', SU e GIU'. A questo punto dovrebbe materializzarsi un menù segreto che vi permetterà di saltare i livelli, ottenere vite infinite e diventare invulnerabili. Cool, isn't it?

ROBOCOP VS TERMINATOR
MEGADRIVE
54 Vite Extra

Non chiedeteci perché il trucco serve a ottenere proprio 54 vite e non, che so io, 67 o 234 o, meglio ancora, un miliardo. Questo è ciò che passa il convento! Ad ogni modo, ecco come ottenere detto numero di vite. A gioco appena iniziato, mettete tutto in pausa e premete questa sequenza di tasti: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Togliete la pausa e date un'occhiata all'indicatore delle vite. Segna "54"? Fatecelo sapere!

GRIND STORMER
MEGADRIVE
Continue Infiniti

Per ottenere opzioni illimitate di continuazione della partita (modo raffinato per dire "continue infiniti"), andate alla schermata del titolo, tenete premuti i tasti A, B e C e premete START per 100 volte (sìsì, avete capito bene: 100!). Una volta premuto detto tasto per la centesima volta (complimenti per la pazienza), andate allo schermo delle opzioni: scoprirete così una nuova opzione denominata "Free Play" (partita gratis) nel menù in cui sono visualizzati i crediti a disposizione.

COSMIC SPACEHEAD
MEGA-CD
Password

Dalle profondità dello spazio siderale, eccovi le password per tutti i livelli della versione su ciddì di **CS** (che ovviamente sta per **Cosmic Spacehead**: hahahahaha!):

Cape Carnival:	**BKPETEREEWILLIAMS9X**
Passport Control:	**C3ZETERADEWILLIAMS6X**
Dodgey City:	**CVC3TEEALDWILOIYMST4**
Caves:	**SSCLJEE6WWWWILS8VM76Q**
No Man's Causeway:	**SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW**
Staff Room:	**DGHF4FE6WWLILRW8MM19**
Kitchen:	**DGHFCFEWWWWLWLRW8IM6H**
Space Station:	**DGHFFFE6WWLJLRWFIDOL**

MEAN BEAN MACHINE
GAME GEAR
Password

Per giocare contro il dottor Robotnik fin dall'inizio, non dovete fare altro che inserire la seguente combinazione:

GIALLO ROSSO VERDE AZZURRO

SONIC 3
MEGADRIVE
Come diventare (veramente!) Super-Sonic

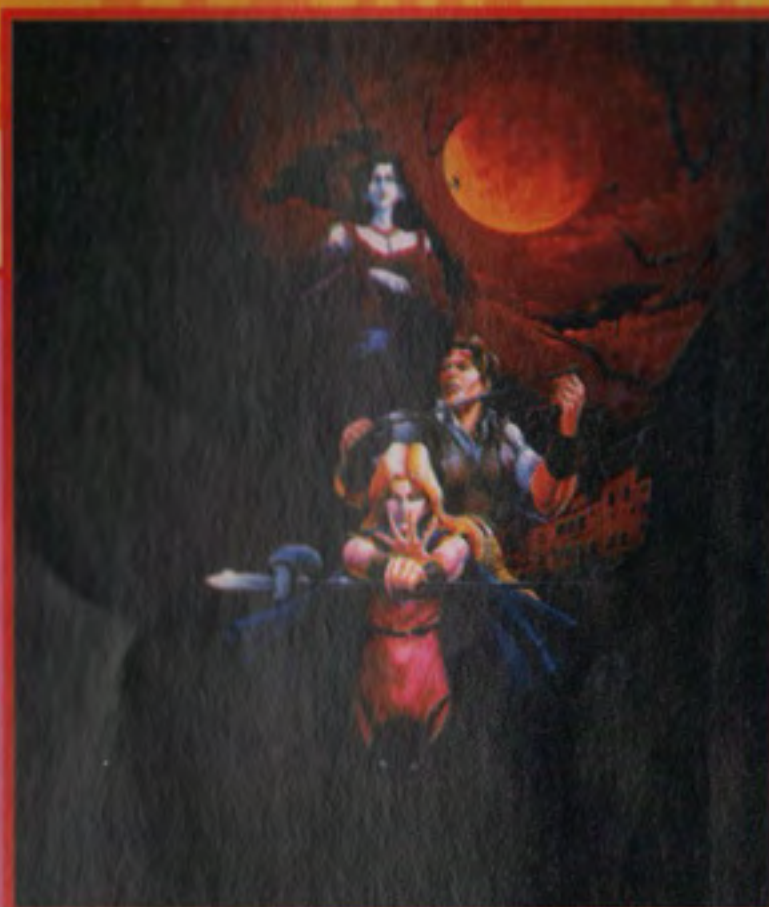
Volete trasformare il porcospino azzurro nel suo super alter-ego color giallo Mondadori? Allora non seguite le istruzioni già pubblicate su uno dei precedenti numeri di **Mega Console**, perché quelle erano errate (ahem...). Fate invece quanto segue: collezionate sette smeraldi del caos, quindi raccogliete 50 anelli e saltate verso l'alto. Questa volta dovrebbe funzionare.

PRINCE OF PERSIA
MEGADRIVE
Super-Gabole

Eccovi una serie di magiche combinazioni via joypad per questo classico del genere piattaformico. Per inserirle e quindi godere dei loro benefici dovete semplicemente iniziare a giocare su di un livello e inserire la pausa. Ora però bando ai convenevoli tecnici e vediamo a che cosa servono dette combinazioni:

CACBBACC: aggiunge un punto extra di energia
AABACAAC: apre tutti i cancelli di un livello
ABACCACB: uccide tutte le guardie presenti sullo schermo
BAABCBBB: dà inizio a un terremoto

CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION
MEGADRIVE
9 Vite Extra

Andate al menù delle opzioni, spostate il cursore su "BGM" e fissatelo su 05, quindi puntate il cursore su "SE" e fissatelo su 73. Ora andatevene dalle opzioni mediante la pressione del tasto START e aspettate che riappaia lo schermo col titolo del gioco. Poi, quando appare la scritta "PRESS START BUTTON", premete START ed effettuate la seguente combinazione col joypad: SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B e infine A. Se il cheat è stato eseguito correttamente, udirete un suono particolare. A questo punto non vi rimane altro che dare un'occhiata al menù delle opzioni: dovreste così notare il numero 9 accanto alla scritta "PLAYERS", nonché la scritta EXPERT accanto alla voce GAME LEVEL. Ergo: avete a disposizione 9 vite da giocare al livello di difficoltà più elevato in assoluto. Bella lì!

LEMMINGS
MEGA-CD
Selezione dei Livelli

Quando appare il logo della Sega, tenete schiacciati i pulsanti 1 e 2 e ruotate il pad direzionale in senso orario finché non udite una campanella. Aspettate che appaia lo schermo delle opzioni e... scegliete il livello che vi pare!

GROUND ZERO TEXAS
MEGA-CD
Scena Segreta

Quando vedete scorrere i titoli di coda (o "credits", come dicono i cinefili più eruditi), premete C, B, A e quindi START. Vi è rimasto un po' di popcorn?

JURASSIC PARK
MEGADRIVE
Selezione dello Stage e Sound Test

Un trucco inteso al conseguimento del medesimo scopo è già apparso sul numero 6 (giugno '94) di **Mega Console**, ma a quanto pare, qualcosa è andato storto ad alcuni dei lettori che ne hanno fatto uso. A questi sfortunati proponiamo un cheat alternativo per poter selezionare lo stage desiderato nonché usufruire del menù degli effetti sonori. Per cominciare, evidenziate OPTIONS e premete START, dopodiché premete ancora START per uscire. Ora evidenziate PASSWORD e premete START, quindi inserite la parola NYUKNYUK. A questo punto evidenziate il simbolo ">", tenete schiacciati, uno per volta, i tasti A, B, C e START. A questo punto dovrebbe apparire la scritta SECOND CONTROLLER ENABLED. Evidenziate EXIT e iniziate a giocare: lo schermo per la selezione dello stage il Sound Test apparirà come per magia.

MICRO MACHINES
MEGADRIVE
Super-Velocità

Andate su CHALLENGE per due volte e selezionate un personaggio qualunque. Durante la corsa di qualificazione, sorpassate tutti gli altri personaggi e prima di oltrepassare la linea del traguardo, mettete l'auto in senso inverso e andate sulla bandiera a scacchi. A partire da questo punto potrete godere di una velocità ultraelevata, il che darà luogo a momenti di gioco davvero spettacolari!

POWERMONGER
MEGADRIVE
Codici

Siete assetati di potere? Beh, il potere non è una cosa che potete trovare in bottiglia o in lattina, ma inserendo il codice MAQMOD riuscirete comunque a dissetarvi: serve infatti a conquistare in un colpo solo tutte le terre del gioco! Questo significa ovviamente che potrete rigiocare su di una terra qualsiasi, a vostra scelta.

B. O. B.
MEGADRIVE
Vite Infinite e Altro Ancora

"Beware of the BOB!" I lettori più percettivi e, come il sottoscritto, pazzi per il cinema, avranno senz'altro letto in questa frase d'apertura una raffinata (ma mi faccia il piacere! - Simon con la voce di Totò) allusione alla frase di lancio del film **Fluido Mortale**, altrimenti noto come **The Blob**. I lettori cui invece non frega un piffero della Settima Arte avranno indubbiamente pensato che per il redattore di questa rubrica sia giunto il momento di andare all'ospizio! Voi da che parte state? Please let me know! Intanto cuccatevi le istruzioni per effettuare questo bel trucchetto. Tanto per cominciare, spegnete la console, dopodiché inserite il joypad nell'ingresso per i comandi del secondo giocatore. Poi accendete il Megadrive e quando il logo della Electronic Arts appare sullo schermo, tenete premuto il tasto B. Ora, quando appare il simbolo della Foley Systems, dovreste udire un suono buffo. Tale suono sta ad indicare che il trucco ha funzionato. Reinserite i vostri comandi nell'ingresso per il primo giocatore e via: avrete a disposizione vite infinite, 99 unità per ogni arma da fuoco e 9 unità per ogni Remote. E c'è di più: queste quantità verranno riportate a tali valori ogni volta che inizierete un livello

DUNE II - BATTLE FOR ARRAKIS
MEGADRIVE
Codici

Il film non è la gran cosa che era stata annunciata, ma ha i suoi momenti. I due giochi tratti dalla pellicola di David Lynch, invece, non hanno deluso le aspettative ed è per questo motivo che siamo ben lieti di offrirvi questa montagna di codici:

	ATREIDES;	ORDOS;	HARKONNEN
2.	**DIPLOMATIC**	**DOMINATION**	**DEMOLITION**
3.	**SPICEDANCE**	**SPICESABRE**	**SPICESATYR**
4.	**ETERNALSUN**	**ARRAKISSUN**	**BURNINGSUN**
5.	**DEFTHUNTER**	**COLDHUNTER**	**DARKHUNTER**
6.	**FAIRMENTAT**	**WILLYMENTAT**	**EVILMENTAT**
7.	**ASHLIKENNY**	**SLYMELANIE**	**ITSJOEBWAN**
8.	**SONICBLAST**	**STEALTHWAR**	**DEVASTATOR**
9.	**DUNERUNNER**	**POWERCRUSH**	**DEATHRULER**

SENSIBLE SOCCER
MEGADRIVE
Come giocare la Euro-Cup

Se volete giocare la Euro-Cup, che è una coppa da giocatori esperti, dovete eseguire le seguenti istruzioni:

1. Accedete alla schermata delle opzioni.
2. Selezionate il livello di difficoltà EXPERT.
3. Andate su EXIT e andate alle squadre del Club.
4. Selezionate l'opzione EURO-CUP.
5. Scegliete la vostra squadra.
6. All'inizio della prima partita, annullate ed uscite dalle squadre del Club.
7. Ritornate alla schermata delle opzioni e selezionate il livello di difficoltà BEGINNER.
8. Uscite dalle opzioni e ritornate alle squadre del Club.
9. Ora selezionate la coppa situata al vertice dello schermo.
10. Sullo schermo appariranno due opzioni: MAKE NEW CUP e CONTINUE EURO-CUP.
11. Selezionate l'opzione CONTINUE EURO-CUP: ora dovreste essere in grado di continuare la coppa al livello di difficoltà BEGINNER. Questo cheat presenta tuttavia un aspetto spiacevole, poiché non è possibile salvare la partita. Beh, non si può avere tutto...

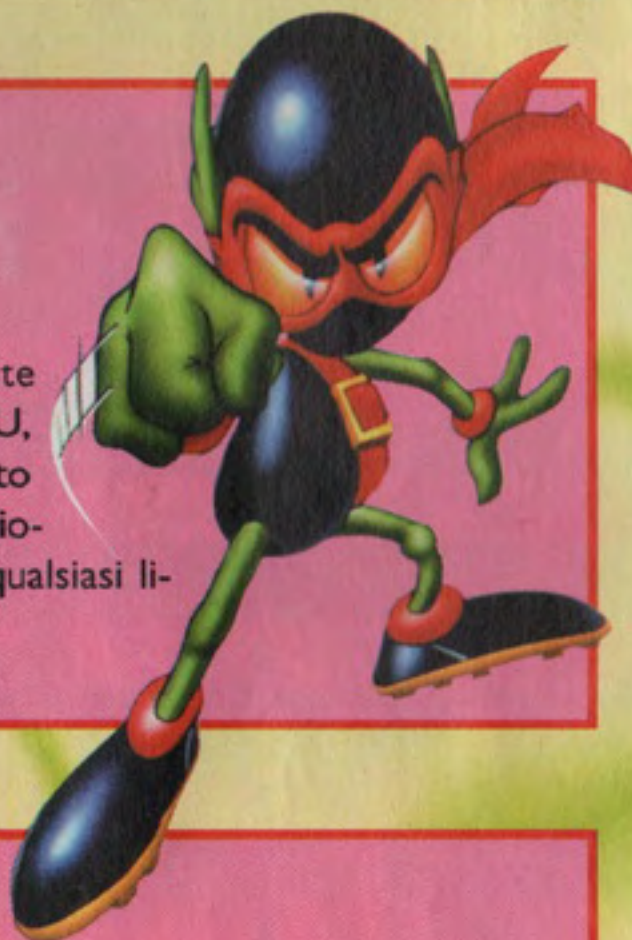
NHLPA HOCKEY
MEGADRIVE
Codici

A chi piace perdere? A nessuno, vero? Beh, con questo cheat vincerete anche troppo! Per ottenere il miracolo, scegliete la All Stars West quale vostra squadra, andate alla schermata Edit Lines e cambiate la vostra squadra in:

RD-HOUSLEY
RW-YZERMAN
C-REONICK
LW-FEDROV
LD-CHEILOS

Non potrete più perdere, neanche se lo vorrete!

ZOOL
MEGADRIVE
Selezione dei Livelli

Durante il gioco inserite la pausa e premete DESTRA, A, GIU', DESTRA, B, SINISTRA, SU, DESTRA, dopodiché togliete la pausa. Se tutto va bene, la micidiale formichina della dimensione N potrà sfogare il proprio appetito su qualsiasi livello del gioco.

SKITCHIN'
MEGADRIVE
Codici

Cari pattinatori della domenica, eccovi i codici per andare in qualsiasi città con un pacco di soldi in tasca...

Denver	329$	**NKUZ**	**PA5S**	**ARYQ**
San Diego	376$	**NL53**	**N03T**	**SCXJ**
Seattle	395$	**0IQM**	**OYV0**	**ABGJ**
San Francisco	501$	**RRXL**	**HC40**	**GHBW**
Los Angeles	512$	**RG2J**	**YNSQ**	**FT3Q**
Washington	491$	**SJ04**	**QSUB**	**ADV0**
Toronto	728$	**0TNL**	**ZGWR**	**0BNK**
Detroit	789$	**XLOE**	**WY1K**	**YBDJ**
Chicago	751$	**CGQN**	**NYMG**	**ABHJ**
Miami	927$	**BOH4**	**3NVX**	**GB2Q**
New York	1277$	**C4SL**	**0FMY**	**Y2MU**

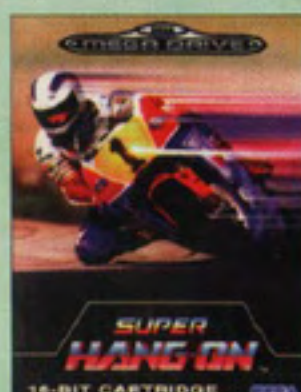
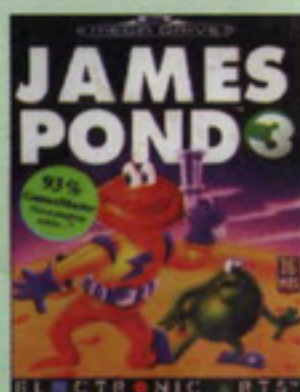
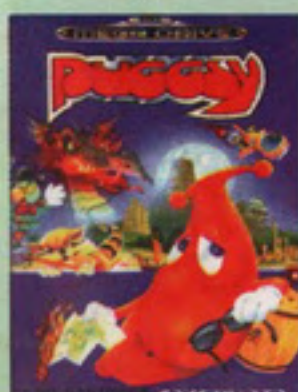
VIEWPOINTS

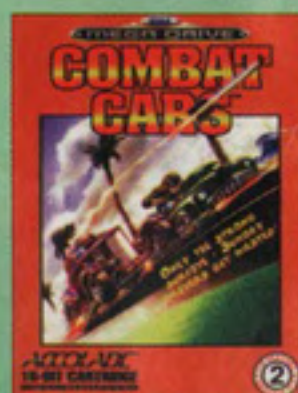
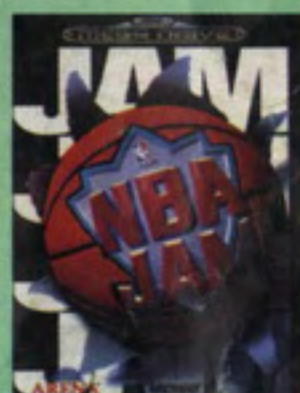
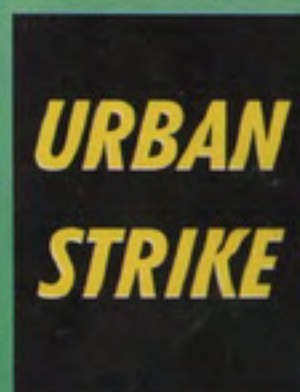
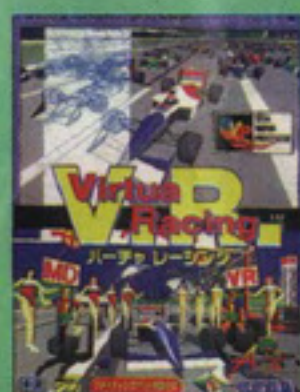
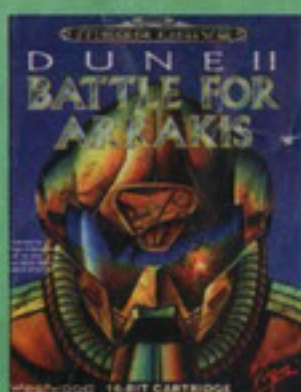
ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	FABIO	CHAR	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
BALLZ	8	9		7	7	8	7,8
BUBSY 2	8	8	6	7	8	8	7,5
EARTHWORM JIM	9	9	8	8	8	9	8,5
ECCO 2	8	9	8	9	9	9	8,7
IGM INTERNATIONAL TOUR TENNIS	7		3	5	6	6	5,4
JIMMY WHITE'S SNOOKER	8	9	8	9	8	9	8,5
MORTAL KOMBAT II (GG)	8	8	9	8	9	8	8,3
PULSEMAN		5	6	5	7	7	6
SHAQ FU	7	7	6	7	6	7	6,7
SHINING FORCE 2	7	9	8		9	8	8,2
SONIC SPINBALL (GG)	7	8	7	6	7	8	7,2
TAZ 2 - ESCAPE FROM MARS	8	7	4	6	7	7	6,5
ZERO TOLERANCE	8	9	9	7	7	8	8

MEGALEGENDA

10 - A M-U-S-T! 9 - Awesome! 8 - F***ing radical! 7 - Cool! 6 - Usual business...
5 - A total fake 4 - 2 looosing... 3 - Simply lame 2 - Pure shit! 1 - Gettafuckouttahere!

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

L. 29.000 L. 29.000 L. 39.000 L. 39.000 L. 39.000 L. 39.000 L. 39.000 L. 39.000

L. 39.000 *OFFERTA* L. 49.000 L. 49.000 L. 49.000 L. 49.000 L. 49.000 L. 49.000

L. 59.000 L. 69.000 L. 69.000 L. 69.000 L. 79.000 L. 79.000 L. 85.000 L. 99.000

L. 99.000 L. 85.000 L.119.000 L. 99.000 L. 139.000 L.155.000 *OFFERTA* L.129.000

IN PRENOTAZIONE

OFFERTA L. 89.000

OFFERTA L. 109.000

OFFERTISSIMA!

OLTRE 500 TITOLI A MAGAZZINO, TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA' !

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA